ÁRA: 248 FT

1995/5

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

10 db ajándékszelvény a PC GURU-ban!

DARK FORCES

Woodruff

Dreamweb

Wings of Glory

Alone in the Dark 3

Mé' pont zsíroskenyé'

INTRO

Halihó mindenkinek!

Ismét egy eseménytelen, szürke hétköznapi hónap van mögöttünk, már persze ha leszámítjuk az ECTS kavalkádját. Sajnos a mostani számba már nem fért bele időhiány miatt az ECTS beszámoló, azonban a következő számban jó kedvel, bőséggel találhattok majd híreket, újdonságokat, érdekességeket a software cégek házatájáról.

Egyébiránt nem volt egy nagyon nagy durranás ez a tavaszi ECTS, hisz a cégek nagyon kifutottak az előző karácsonyi nagy rohanásban, így elég kevés újdonságot mutattak be a kiállításon. Persze ez az „elég kevés" jelző még így is sok-sok oldalnyi információt és több tonna képanyagot takar, úgyhogy nem kell különösebben aggódni, lesz is marad is. Mostani számunkban jócskán találhattok majd érdekességeket, hisz megjelent a Dark Forces a hónapban (rögtön két ellenséges táborra szakadt az ország, nem baj a legközelebbi program neve Trooper vs. Hara-hara lesz). Woodruff is tekergett a lábunk körül, míg Mocsy egy jól irányzott csapással be nem csukta a készülődő újság lapjai közé. Persze a szimulátorokról is ejtünk pár szót a hónapban, hisz itt a Wings of Glory. Erről jut eszünkbe, hogy lezárult a Dawn Patrol pályázat, a következő számban leközöljük a nyertes cikkét. Szintén a következő számban buli lesz, méghozzá keresztelő, hisz ha minden igaz, akkor meg van manócskánk neve, de persze ez még most titok. Na mindegy, nem tartalak fel tovább titeket, 3, 2, 1, start!

GURU Team

Ui.: A pihentebb olvasóknak ajánljuk csak a Mé' pont zsíroskenyé' című április 1-én keltezett művet. Na pá!

CD GURU

Májusban ismét CD GURU. Szeretnéd biztosan (és ráadásul olcsóbban) megszerezni az újságot? Akkor fizess elő rá!!! Ismételten fel szeretnénk hívni mindenkinek a figyelmét az előfizetési akciókra, melynek keretein belül sokkal olcsóbban juthattok hozzá a CD GURU-hoz.

Tehát aki a következő 4 számot előfizeti nálunk, annak 3960 Ft helyett csak 3500 Ft-ot kell fizetnie.

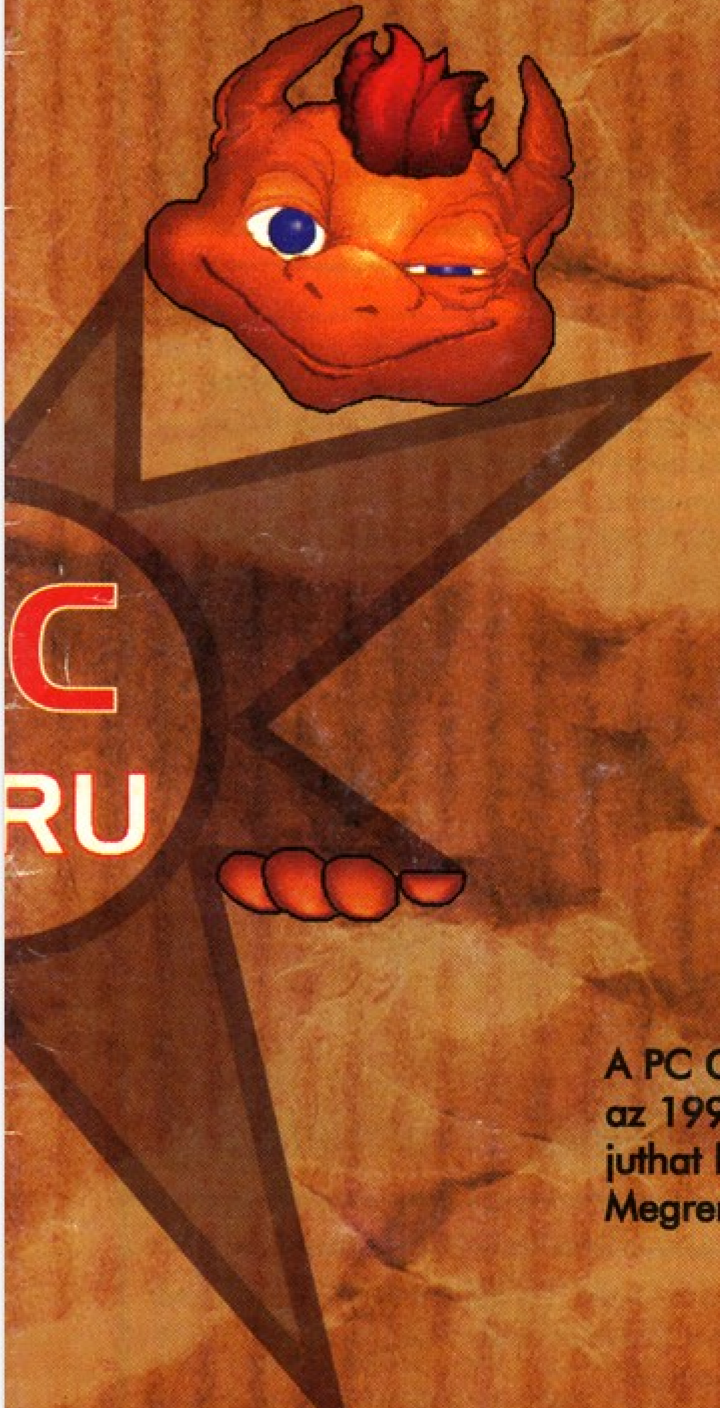
Az előfizetőknek tudjuk csak biztosan garantálni, hogy időben megkapják az újságot, így valóban érdemes előfizetni. Az előfizetéseket normál rózsaszínű belföldi pénzesutalványon várjuk a GURU címére:

GURU 1399 Budapest, Pf. 701/765

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor • Laptervező grafikus: Kovács József
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály (Laza) • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4. • Az újság a GURU kiadó IBM PC alapú DTP rendszerén készül. • Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Extrahír Rt.
ISSN 1217-6389
Nyomdai munkálatok: Gutenberg Nyomda, Budapest
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

TARTALOM

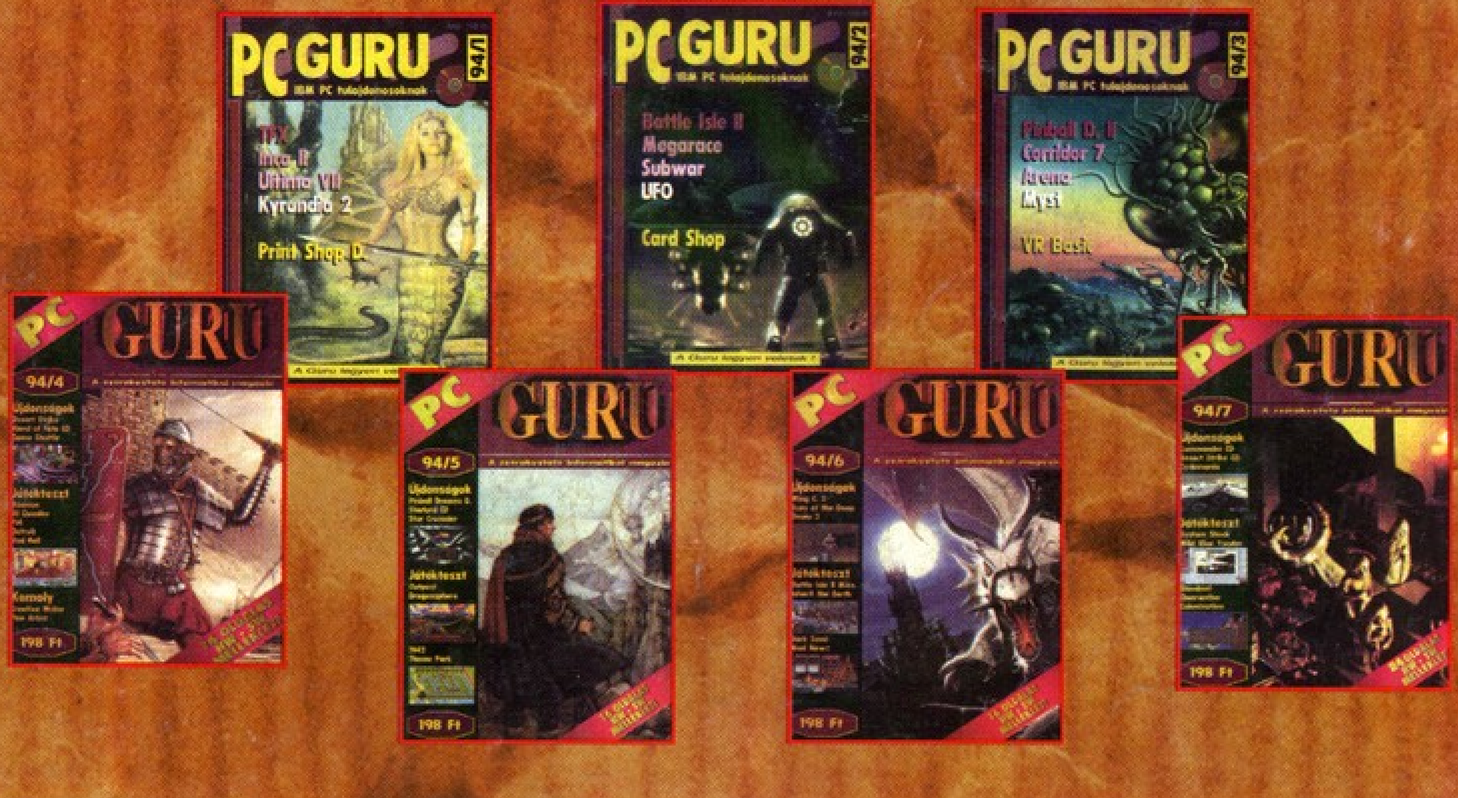
HÍREK 4
ALONE IN THE DARK 3 6
WOODRUFF 10
WINGS OF GLORY 14
ZEPHYR 19
HELL (FOLYTATÁS) 20
MICROPROSE (SID MEYER) 24
LEVELEZÉS 26
DREAMWEB 29
SHAREWARE 32
MÉ' PONT ZSÍROSKENYÉ' 34
FREDDI FISH 35
VORTEX 38
LOOKING GLASS 40
EXPLORE THE HUMAN BODY 42
SUPERFROG 43
DARK FORCES 44



PC GURU

A PC GURU régebbi számaiból még lehet rendelni a szerkesztőségen keresztül. Aki az 1994-es teljes évfolyamot (7 szám) megrendeli, az 1386 Ft helyett 1000 Ft-ért juthat hozzá kedvenc olvasnivalójához.
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:

GURU 1399. Bp. Pf.: 701/765



THE FARM

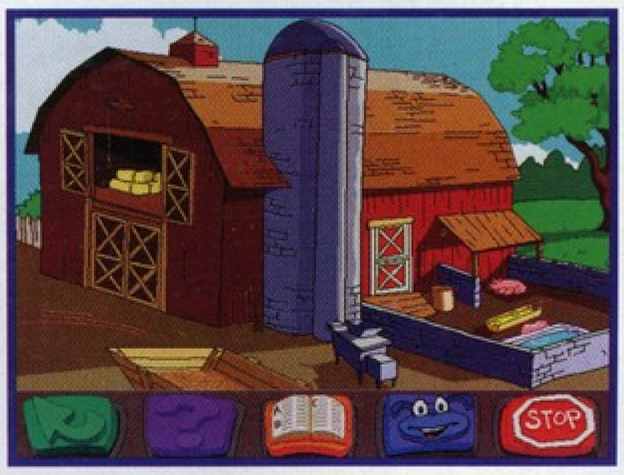
A Humongous Entertainment új sorozatot indított a gyerekeknek, s a Junior Adventures mellett kiadott két enciklopédiát; The Farm, The Airport. Szólnék pár szót a Farmról, mert azt volt szerencsém kipróbálni.

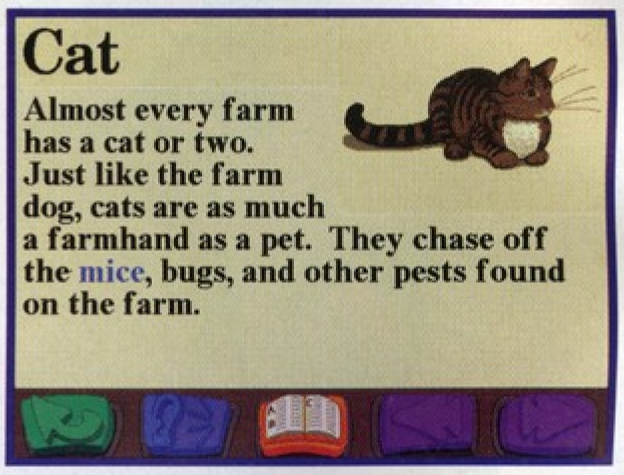
Buzzy The Knowledge Bug segít megtudnod mindent a farmról, harminckét helyszínen láthatsz, olvashatsz és megvizsgálhatsz mindent. Hogyan működik, mire használják, mi a szerepe a farmgazdálkodásban, stb.

Minden helyszínhez külön kis lexikon van, amelyben betűrend szerint megtalálod az odatartozó címszavakat.

Az ügyesebbek olvashatják, a kisebbeknek kérésre Buzzy mondja el a tudnivalókat. Az enciklopédiák már a nagyobbaknak készültek (5 éves kortól).

Egyéni ismeretszerzésre és az oktatásban is jól használhatóak. Természetesen itt sem hiányoznak az Adventures sorozatban megszokott „klikk-mókák", hangeffektek és egyebek, de az enciklopédiában inkább az ismeretszerzésen van a hangsúly.





MAGIC THE GATHERING

Nem igazán szokás manapság kártyajátékokkal megjelenni a piacon, azonban a Microprose éppen erre készül a Magic the Gathering kiadásával. Az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy a játék inkább egy keverék, melyben stratégiai, kaland, sőt szerepjáték elemeket is felfedezhetünk.

Valószínűleg egyedülálló lesz a program, bár némi sikert már így is sejtet az a tény, hogy az USA-ban a kártyajáték kártyáiból 300 millió darabot adtak el, így valószínűleg nem egy kimondottan rossz dologról van szó. A game SVGA módban fog futni, és szerencsére gyengébb kiépítettségű PC-kkel is megelégszik. Természetesen a gép ellen is tudunk majd játszani, azonban az igazi kihívást az egymás ellen való játék jelenti majd.

A program szeptember magasságában fog megjelenni, és természetesen csak CD-ROM-on adja ki a cég.

MAGIC CARPET – HIDDEN WORLDS

Bizonyára mindenkinek tetszett a Magic Carpet, hisz valami olyat csempészett be az PC-s hétköznapjainkba, mellyel eddig nem találkoztunk. Nos, nem sokat váratott magára a folytatás, hisz máris megjelent a Hidden Worlds, mely egy Data Disk a kiváló játékhoz. 25 új pályát találhatunk a kiegészítésen, és persze teljesen új grafikát.

Az új pályák jellemzően inkább egy havas, gleccserekkel tűzdelt tájon játszódnak, de hogy még jobb legyen a hatás, az építményeket és kastélyokat is áttervezték a készítők.

Gondoltak a készítők azokra is, akiknek nem volt elégséges a kínált varázslattár, így kapunk egy új varázslatot is a játékban, mely Homing Meteor névre hallgat.

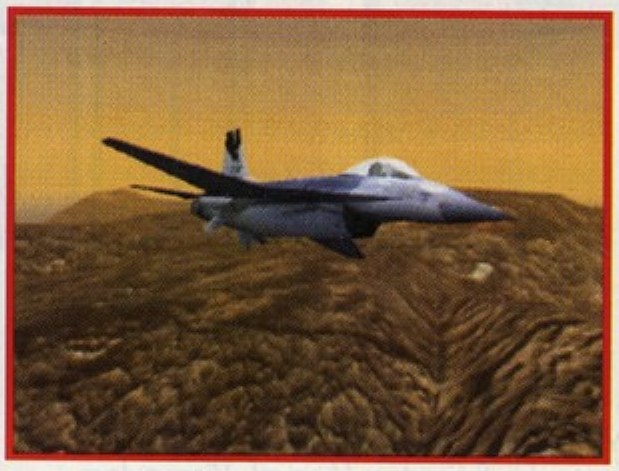
Valószínűleg ugyanolyan sikere lesz a kiegészítő lemeznek, mint a fő programnak, bár mintha egy kicsit gyorsan követte volna azt.

FALCON 4

Egy nyúlfarknyi ismertető érkezett még csak a szerkesztőségbe a másik nagy Spectrum Holobyte programról, a Falcon 4-ről, mely nemsokára napvilágot lát.

Nem sokot árult el a Microprose a játékról, de mint a közölt képekről is látni lehet, egy csöppet feltunningolták a fiúk a Falcont. A manapság már elengedhetetlen texture-mapped technika fogja jellemezni a programot, mindez olyan grafikai körítéssel, mely valószínűleg minden szimulátorosnak tetszeni fog.

Reméljük azért a hagyományokhoz is ragaszkodtak az alkotók, hisz a maga idejében a Falcon sorozat nagyon keresett program volt.



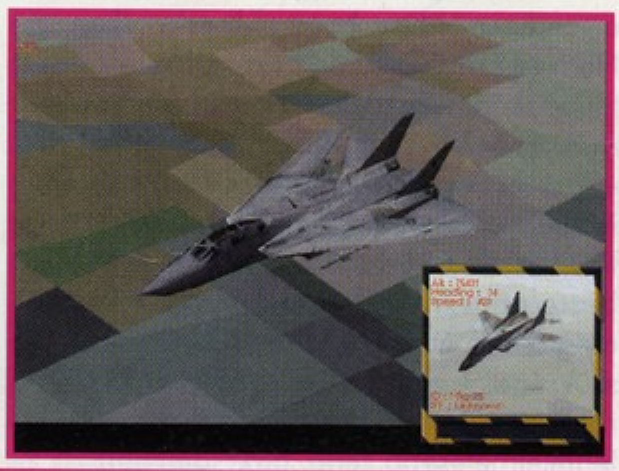
TOP GUN

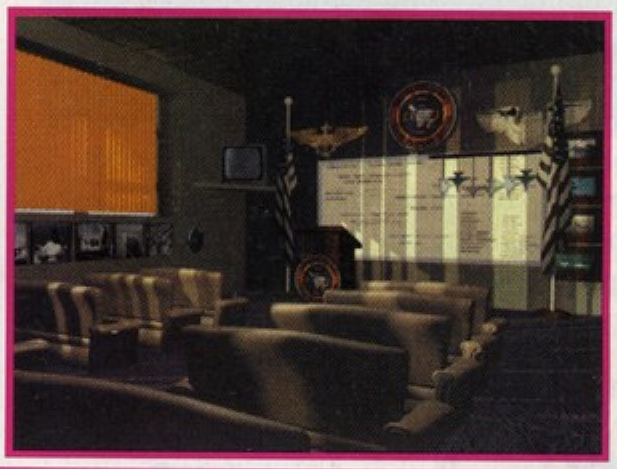
A Top Gun név valószínűleg ismerősen cseng mindenkinek, hisz elég híres volt az e név alatt futó film.

Nos, a Spectrum Holobyte programozói szintén ezt a nevet adták a programjuknak, persze nem egészen véletlenül, hisz a játék egy szimulátor lesz, melyben adventure elemek is helyet kaptak.

Az, hogy ezt pontosan hogyan is képzelik el a készítők, sajnos még nem derült ki, mindenesetre a közölt képek alapján mindenki láthatja, hogy egy remekül kidolgozott programról van szó. A program PC-re, Amigára és minden létező konzol típusra is meg fog jelenni.

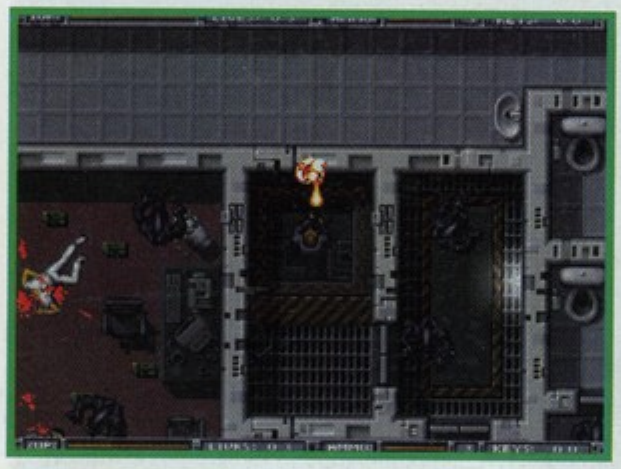
A fejlesztők azt állítják, hogy nem igen akad majd vetélytársa a programnak, hacsak nem a szintén Spectrum Holobyte fejlesztésű Falcon 4.





TOWER ASSAULT

A Team 17 már eddig is meglepett minket egy-két igen jól sikerült PC-s átirattal, így nem nagy meglepetés, hogy a Tower Assaultnak is hamarosan utcára kerül a PC-s változata. Ahogy a demo verziót elnézegettük, nem fog nagyon különbözni az Amigás verziótól. Azok számára álljon itt egy nagyon rövid ismertető, kik még nem hallottak a programról.
Főhősünk (vagy hőseink, mivel ketten is játszhatunk) egy idegenektől hemzsegő területen lép ki a dokkoló liftből. Célja mindössze annyi, hogy túlélje a pályákat és persze minél több alient pusztítson el. Nincs könnyű dolga, hisz rengetegen támadják, és ahogy nehezednek a pályák, úgy tűnnek fel az egyre erősödő ellenfelek. Kulcsokat és mindenféle extra tárgyakat kell gyűjtenünk a szinteken az életben maradáshoz, és persze a továbbjutáshoz. A szerteszét heverő pénzeket is fel kell kapdosnunk, hisz csak ezek segítségével tudjuk fejleszteni fegyverarzenálunkat. Nos, bátor katonák előre!

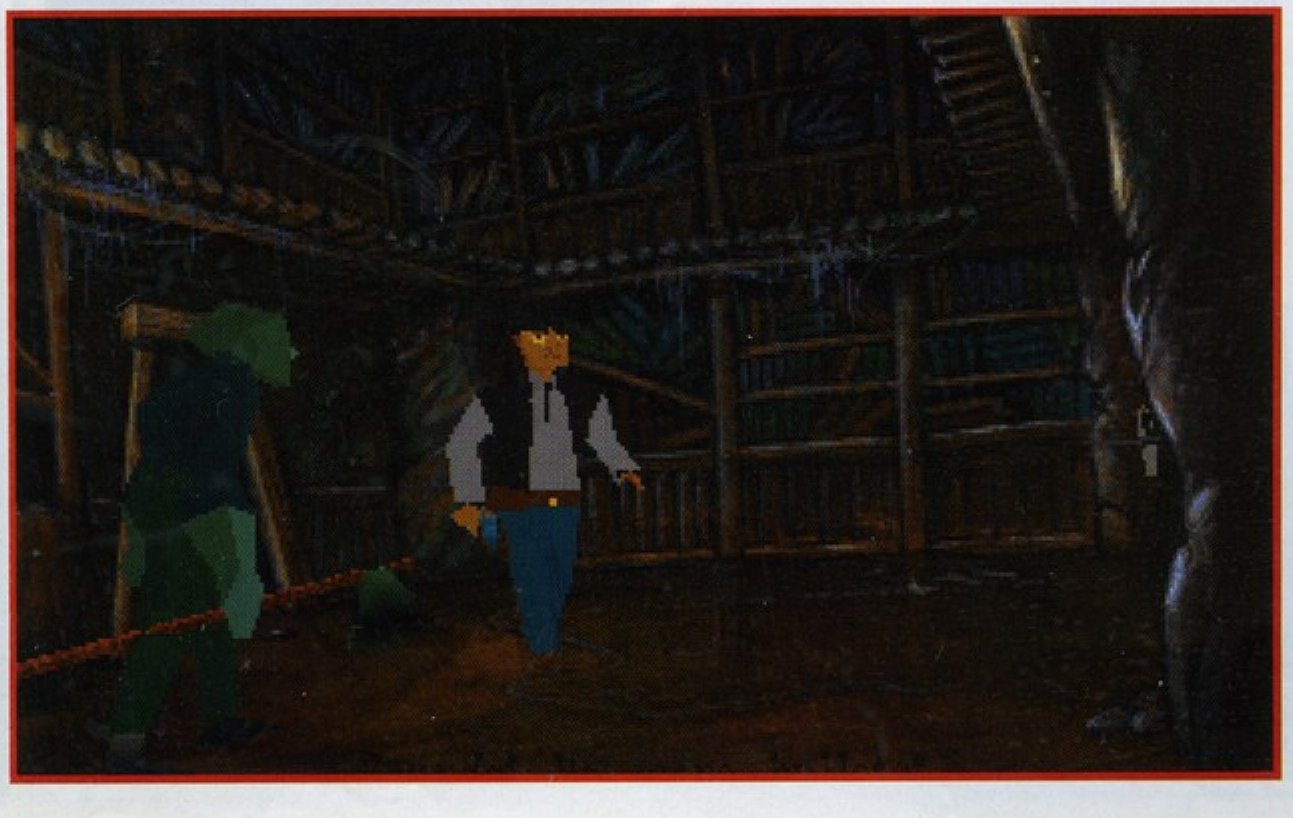


ALONE IN THE DARK 3

A nevem még mindig Edward Carnby. Egy évvel ezelőtt egy csónakban menekültem meg a kis Saunders lánnyal. Viszonylag nyugodt, csendes időszak következett. Az apa által fizetett jutalom azonban hamar fogyni kezdett. Ideje volt már új ügy után néznem. Az újságokból tudtam meg, hogy egy kedves ismerősöm, Emily Hartwood, a filmes szakmában próbált szerencsét. Az utolsó cserkész című western forgatókönyvét írta meg. A felvételhez az egész stáb kiköltözött Slaughter Gulch-ba. A környékbeliek csak kísértetvárosnak hívják, de ez nem rettentette vissza a producert. Minden rendben is ment múlt keddig. Egy holtfáradt lovat találtak 20 mérföldre a forgatástól. A nyeregre két szó volt feírva. Hívjátok Carnby-t. Most tehát ismét itt kell hagynom kényelmes irodámat, hogy egy újabb természetfeletti ügyre derítsek fényt.

A nagysikerű Alone in the Dark sorozat befejező darabjához nem is kell több bevezető szöveg. A történet során mindenre fény fog derülni. Ez egyébként a trilógia utolsó része. Nekem nagyon fog hiányozni ez a belevaló magándetektív. Nagyot csalódnék azonban, ha nem indulna egy hasonló trilógia egy éven belül az Infogrames kiadásában. Túl jó ez a rendszer ahhoz, hogy abbamaradjon. Nem jellemző a sorozatokra a fejlődőképesség. Jelen esetben szerencsére másképpen történt. Sikerült megtartani az előző részek színvonalát, sőt még sikerült is felülmúlni azokat. Egy közepes gépen tökéletesen élvezhető, nem kell erőművet beszerezni. A winchester-t azonban eléggé megterheli, 35 MB szabad helyre van szüksége. A zenét teljes egészében a CD-ről tölti, olyan is. Tímea szerint ez a legfélelmetesebb zene, amit játékban hallott. A méretei is elég impozánsak. 270 különböző háttér, 60 karakter, szellemek, varázslók és vadállatok teszik nem mindennapivá ezt az utazást. Az egész történet egy poros kis westernfaluban játszódik, melyet a szellemek tartanak megszállva. Szerencsésen ötvözték a harc és a rejtvénymegoldás arányát. A harc nehézségét lehet változtatni menet közben is, ezzel az opcióval akár antitalentumok is könnyedén átmehetnek az ellenfeleken. Szerencsére a puzzle-k nehézsége mindig ugyanolyan. A végigjátszást nem ajánlom elolvasni, sokkal nagyobb öröm, ha valaki saját maga jön rá a dolgokra. Nem túl nehéz a játék. Egy-két résznél akadtam csak el komolyabban, de ezeken a helyeken is csak push-olni kellett bizonyos tárgyakat. Mindent vegyünk fel, vizsgáljunk meg és általában a közelben talált tárgyak használatosak. Ellenkező esetben pedig egy könyvben kaphatunk info-t. Kezdődjék hát a történet, melyben részesei lehetünk Edward Carnby utolsó nagy kalandjának.

Már a fogadtatásunk sem mindennapos. Egy rosszarcú haramia lazán felrobbantotta alattunk a hidat. Szerencsére nem sérültünk meg, csak a légnyomás dobott át a városba. A visszafelé vezető út tehát megsemmisült, nincs más hátra, mint előre. A kocsma a legközelebbi épület, térjünk be tehát oda. Sajnos elég kihalt, ezért szolgáljuk ki magunkat. Piát nem találunk, de az egyik sarokban egy doboz gyufát lelünk. A vetítőgépet üzembe helyezve tanúi lehetünk „Az utolsó cserkész" halálának. A pult mögötti polcon sorakozik néhány hasznos tárgy, ezeket feltétlenül vigyük magunkkal. A csörgő és a kulcs felvétele után nyomjuk meg a koponya jobb szarvát, mire egy rejtett csapóajtó tárul fel. Az őrzője nem nagyon örül nekünk, rögtön elkezd lövöldözni. A hulláján átlépve megérkezünk a borospincébe. A három hordó közül kettő nyílik és az egyik halálos. A falra tűzött cetlin található aláírás utal a megfelelő hordóra. Belül azonban csörgőkígyók tucatjai tekeregnek. Szerencsére a csörgő hangját vadul követni kezdik. Most már szabad az út felfelé. Cseberből vederbe. Pont egy bezárt cellában bukkantunk elő. Az ajtó előtt hever a kulcs, amit csak a sétapálcával lehet elérni. Gyorsan menjünk ki a cellából, mert a régi lakója szellem alakban gyakran megjelenik, ami még



önmagában nem is volna nagy baj, de magával hoz egy nagyon is valóságos winchester-t (és nem stuffgyűjtés céljából). A piás zombinak fel kell ajánlani egy üveg fa alkoholt, cserébe kapunk egy flaska Johnny Walker-t. A cellában talált követ vágjuk a falhoz. A belsejében megtaláltuk az elveszett indián amulettet. A segítségével már nem gond átjutni a pentagrammán. Először kutassuk át a békebíró irodáját. A fiókban megtalálhatjuk a csillagát és némi lőszert. A fegyverállványt kinyitva egy remek ismétlőfegyver kerül a birtokunkba. Bátran használjuk, nagyon sok töltényt találunk hozzá. A padlásfeljáróban valaki nagyon ki akar jönni a bezárt ajtón. Nem árt az ajtó elé tolni a szekrényt, mert sokkal jobban lő minálunk. Akár Indiana Jones is megirigyelhetné azt a remek ostort amit találtunk. Továbbhaladva egy barátságtalan cowboy állja el az utunkat. Emlékezzünk csak vissza a sheriff szobájában talált körözvényre! A pasit csak egy aranygolyó állíthatja meg. Töltsük meg a puskát, egy célzott lövés és máris szabad az út. A hátrahagyott skorpiógyűjteményt se hagyjuk ott, bár azt a hóhérnak tartogatta. DOOM fanatikusok most örülhetnek, megtaláltuk a hatalmas Gatling géppuskát. Ezzel a kezünkben senki sem állíthat meg. A hordó mögött ügyetlen kezek egy gyújtózsinórt rejtettek el. Már csak egy rúd dinamitra van szükségünk és jöhet a robbantás. A woodo szertartáson használt kötelet csak nagyon gyors detektívek szerezhetik meg. Kopogjunk be a géppuskával a torony ajtaján. Meglepő módon kinyílt. A hóhér éppen a munkáját végezte, de valami sötét mágia folytán mi nem kapunk levegőt. A kötél lehet az oka, ezért gyorsan dobjuk oda neki. Végre lélegezhetünk. Valami azt súgja, hogy még mindig odalenn vár minket a gazember, ezért szórjunk a nyakába egy adag felingerelt skorpiót. Most már be tudjuk csukni a csapóajtót.

A dinamitrúd a lehető legjobbkor jött. A kimenetelnél volt két aprócska gond, de egy harcedzett tengerészgyalogost nem lephetett meg két zombi, főleg ha a kezében tartott egy gépfegyvert. A dinamitot rakjuk be a hordó melletti résbe, és gyorsan pucoljunk ki a szobából. Egy darabig semmi sem történt, majd ismét semmi. No persze nem ártana meggyújtani a kanócot. Hatalmas robbanás rázza meg a tetőt, de az út végre szabad. Az ajtónyitó mechanizmus sajna bedöglött, hiányzik egy fogaskerék. Az ugyan nincs, de nálunk kell hogy legyen egy olyan tárgy, ami helyettesítheti. Már csak a felső kart kell valahogy meghúzni. Álljunk egy kicsit hátra és célozzuk meg az ostorral a kart. Teljes siker, az út szabad. Fussunk neki a padlónak, dobbantsunk, majd egy elegáns tigrisbukfenccel törjük be a szomszédos épület ablakát.

A földtéréskor megsérült a gépfegyver mechanizmusa, a továbbiakban ne nagyon számítsunk rá. Az ajtó mellett található lámpákat nem árt meggyújtani, az egyik bejárat ki is nyílik. Egy szellemalak jelenik meg a szobában és elkezd vadul lövöldözni. Az óra tetején rikácsoló keselyűt nyugtassuk meg egy kis szárított hússal. A két lény között összefüggés lehet, mivel a szellem is lecsendesült. Követtük a képen át, de mindhiába. A szoba ahová megérkeztünk roppant dekoratív. Egy előkelő hölgy hálószobája lehetett anno. Az egyik oszlop tegezéből vegyük ki a nyílvesszőt és lőjünk bele a másik oszlopba. Ennek hatására kinyílik a másik szobában becsukódott ajtó. A tükör hátlapján rálelhetünk a harmadik szobát nyitó kulcsra. A gyűrűből kioperált gyémántot dugjuk be a sárkányszobor szemébe, a jutalmunk nem marad el. A zsákmányolt szobainast rakjuk le az orvlövész szobája elé. Az tévedésből az egész tárat beleereszti és mikor kijön megnézni a munkája eredményét lezuhan a mélybe. Fektessük keresztbe az ajtót a nyíláson. Így már be tudunk jutni a pasi szobájába.

Valaha fényképész lehetett, rengeteg fotócuccot lehet nála találni. Az alkatrészekből szereljünk össze egy komplett vakut, később nagy hasznát látjuk. Az asztalán hever a negyedik szoba kulcsa, ezt se felejtsük itt. Ott kellemetlen meglepetésben lesz részünk. Egy hatalmas, hájas valami terpeszkedik el középen, és a csápjaival komoly sebeket okoz.

Az egyetlen hatásos fegyver ellene a villanófény. Ajánlatos a szekrény mellől támadni. Kapcsoljuk be a zongorát az érmével, és hallgassuk meg a városka történetét rímekben. A szekrényajtó kinyitásához csak egy jól irányzott balhorog kell. Szabad az út az alagsorba. A denevérek igencsak meg tudják keseríteni az életünket, ezért fussunk el előlük.

Következik az ugrálós rész, amit nem bírnak kihagyni egyetlen 3D játékból sem. Már az Underworld sorozatban is utáltam. Valahogy vergődjünk el az utolsó oszlopra, és ott idézzük meg az öreg varázslót az amulettel. Ő elteleportál minket egy másik

épületbe. Itt először is látogassuk meg a könyvtárat. Sok hasznos tudnivalóval leszünk gazdagabbak, ha figyelmesen végigolvasunk mindent.

A fehér könyvet csak gyertyafényben tudjuk kibetűzni. A zsebóra zenéjére kinyílik a dolgozószoba ajtaja. Az első túlélővel találkozhatunk, aki nem sokáig örülhet ennek a címnek. Két zombi jelenik meg, de nem sokáig bírnak ellenállni a tűzerőnknek. A szobor fejére tegyük vissza a kalapot, így biztosított a lőszerutánpótlás. Az üveg gonosz varázserejét törjük meg egy jól irányzott lövéssel. Az ablakon kiugorva a temetőbe érkezünk.

Két sírásó jelenik meg, akik mindenáron munkát akarnak maguknak. Akár a mi életünk árán is. Az indián varázsbotot tegyük be a középen álló körbe. A vermesek kihaltak, és a kicsapódó sugár megvilágította egy régi ismerősünk sírját. Itt van tehát eltemetve a Félszemű Jack, a nagy hamiskártyás. A sírból kiemelkedő oszlop felvisz az emeletre. A kandalló tekerőjét zsírozzuk be egy kicsit, és máris szabad az út a bálterembe. Itt már javában folyik a mulatság. Az egyik szobor zsebében egy hatalmas kalapács lapul. A zenészek azonnal tüzet nyitnak, de szerencsére hamar elfogy a muníciójuk. Berheljük szét a gramofonjukat, erre meg az őr kezd el vadászni ránk. A szekrény mögötti folyosón visszajuthatunk a bezárt szoba elé. Most is a békebíró körözvénye jut eszünkbe. Hogyan is szökött meg Kobra kétszer is a börtönből?

A szobában egy komplett vasútmodellt találunk. Sok hasznát nem vehetjük, de a benne található tárgyak már jóval fontosabbak. A vágógépet szereljük meg, és a keletkező fényben jól kivehető a biztonsági berendezés kombinációja. Állítsuk is be a kép mögött ezt a számot és a géppuskák elhallgatnak. A széfkulcson kívül szükségünk lesz még egy tárgyra a pénz megszerzéséhez. Erre info-t a csillagászkönyvben találunk. Legnagyobb meglepetésünkre egy zombi őrizte a koffert, aki nem elég, hogy levert egy nagy maflást, de még az amulettünket is eltulajdonította. Ezt feltétlenül vissza kell szereznünk, akár az életünk árán is. A bankrablás után angolosan távozzunk az ablakon keresztül.

Egy újabb túlélőt találtunk a raktárban, egy nagydarab melákot. Az üzenetben, amit átadott, Jed Stone felszólít, hogy vigyük a pénzt a víztartályhoz éjfélre. A tét Emily Hartwood élete.

Ne habozzunk sokat, vegyük fel a hasznosnak ítélt tárgyakat és pattanjunk bele a vagonba.

Az állomás épületében a pályamester képes zombikat idézni a sípjával. Ne várjuk meg amíg meg is teszi, öntsük le festékkel a szép tábláját. Bánatában minden mást elfeled és teljesen szétszórt lesz.

A gerendák között talált vasdarab kiválóan alkalmas a csengő megszólaltatására. A robbanószerkezettel semmisítsük meg az épületet, ha ezt nem tennénk, egy arcátlan vasutas meglépne a váltságdíjjal. A főgonosz persze átvert minket, a pénzért cserébe csak néhány uncia ólmot kaptunk a fivérektől.

Lassan éledező öntudatunkkal csak nagyon nehezen tudtuk felfogni azt a tényt, hogy nem haltunk meg. Lelkünk, köszönhetően a mágikus amulettnek, beköltözött egy puma testébe. Nincs sok időnk. Mire a parazsak kihűlnek, a mi lelkünk is elszakad végleg ettől az árnyékvilágtól. Egy arany sast kell megkeresnünk ez idő alatt, melyet sok-sok évvel ezelőtt loptak el az indiánoktól.

Rohanjunk be a kocsmába és ugráljunk fel a lépcsőn. Ugorjunk ki az ablakon és másszunk fel a tetőre. A szobor kezében ott a keresett figura. Egy kecses ugrással meg is szerezhetjük. Most jött el a Farkas órája. Addig nem térhetünk vissza a saját testünkbe, míg le nem győztük a két vérfarkast. E tett végrehajtásához szükségünk lesz egy ezüst fegyverre. Az egyik épületben található ezüstporos hordó éppen megfelelő. Már csak valahogy rá kellene bírni azt a fránya port, hogy maradjon rajta a mancsunkon.

Ilyen fegyverrel szemben semmi esélyük sincs a fenevadaknak. Nem valami kellemes dolog ha élve temetik el az embert. Szerencsére nem túl mély a sír, hamar át tudjuk törni a tetejét. A szellemhasonmásunk csak fegyvertelenül enged át az őrhelyén. A víztartály tisztítóját tisztítsuk el az útból, és ereszkedjünk le a barlangrendszerbe. A szobor feldíszítésével tehetjük szabaddá a továbbvezető utat. A bányászok lakhelyére érkeztünk.

Nem nagyon örülnek nekünk, mindent el is követnek a távozásunk érdekében. Ne engedjünk az erőszaknak!

A szakadékon minden ellenkező híreszteléssel szemben át lehet jutni. A megfelelő részen kell lelépni. A nagydarab vájárt pucoljuk el az útból a revolverünkkel. A következő állomás a könyvtárszoba. A horrorjátékok szabálya szerint legalább egy titkos ajtónak kell lennie. Itt sincs ez másképp. A csupor vizet szépen csurgassuk rá az őrt álló bábura, mire az kővé változik. A szerencsemalac perselyben találhatunk egy tárgylencsét. A rajta szereplő színkóddal bejuthatunk a prof laborjába.

Vegyészkegyünk egy kicsit a lombikinál és kóstoljuk meg a kapott eredményt. Szépen meggazdagodnánk, ha ezt a szert eladnánk fogyókúrázóknak. A hatás

azonban elég rövid ideig tart, gyorsan szaladjunk be a rácsok között. A békésen álldogáló doki hirtelen átalakul egy ronda kampós szörnnyé és nekünk esik. A mérgezett tűnk azonban villámgyorsan végez vele. A cellában tárolják a kísérletekhez szükséges ammóniakészletet. Vegyünk magunkhoz egy adagot, ki tudja mikor lesz rá szükségünk. A szalmaszál egyenlőre túl kicsi, de ezen könnyen változtathatunk, ha iszunk még egy kortyot a törpítőszerből.

Az egérlyukban lépjünk Szergej Bubka nyomdokaiba, de nem árt sietni, a szer hatása hamar elmúlik. Egy hatalmas pók odújában bukkanunk elő. Mérgezzük meg a pók eledelét, most már nem lehet gond vele elbánni. Az enyves edény tartalmát öntsük a kezünkre és másszunk ki a veremből a napos oldalon. Mr. Pöröly sem nagyon örül a látogatásunknak. Szerencsére olyan feledékeny, hogy még a fejét is elhagyja időnként.

Dobjuk be a verembe (mármint a fejet), mire ő utána ugrik. Itt is vegyük fel a hasznosnak ítélt tárgyakat, majd ruccanjunk át a másik szobába. Az ajtót itt már egy elég kemény ellenfél őrzi, a Kobra. Ez a kínai karatebajnok sok fejtörést okozhat nekünk, de ha az előző teremben megtaláltuk a puskát, akkor mi vagyunk a nyerők. A hullájáról szedjük le a parókát, később lehet hogy szükségünk lesz rá. Jed Stone már mindent előkészített a sátáni szertartás végrehajtására. Emily egy gonosz szimbólum kellős közepén térdel és látszik, hogy elkábították. Valahogy semlegesíteni kellene a gonosz kisugárzását. Erre a legjobb eszköz az olvasztott ólom. Az oltár mögött kell lennie még egy varázspálcának is, ne felejtsük itt.

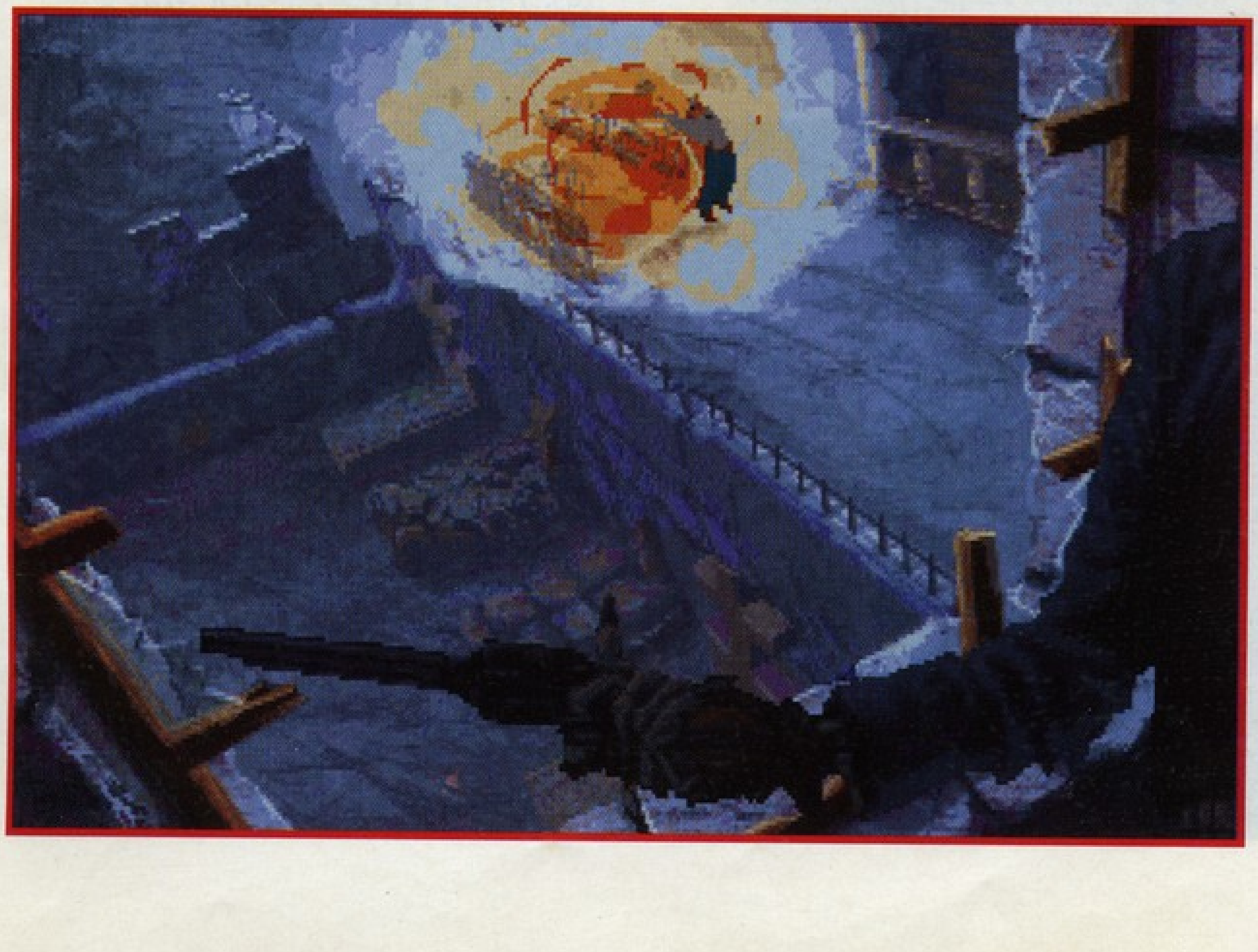
Az átjárót kettős védelem biztosítja. A zombit még könnyű belelökni a tüskékbe, de azok minket is ugyanúgy felnyársalnak. Itt lép be a képbe az ammónia. Vágjuk hozzá az ajtóhoz és kérjük Emily segítségét. A szúrós szagra fel is éled és meghúzza a megmenekülésünket biztosító kart. A parókával ki is tudjuk nyitni a főgonoszhoz vezető ajtót. Benn már várnak ránk.

Először is szabaduljunk meg a fivérektől. Szúrjuk be a varázspálcát a totemoszlop tövébe, a felszabaduló energia elbánik a két rosszfiúval. Már csak Stone maradt hátra, aki felvette a Robocop páncélját, s most már legyőzhetetlennek érzi magát. Ereszük ki a tartályból a vizet és egy késsel vágjuk el az elektromos vezetéket. Nem árt ha leföldeljük magunkat valamivel, különben mi égünk porrá. Rohanjunk vissza a totemoszlophoz és élvezzük a befejező képsorokat.

Nos igen, ennyi lett volna a harmadik rész. Egyetlen negatívumként csak azt tudom felhozni, hogy túl rövid. Könnyűséget nem mondok, mivel volt benne néhány olyan rész amin eltörpöltünk egy darabig. Összesen azonban nem tartott tovább ez sem egy hétvégénél. Hiába, ritka manapság az olyan program ami tartós. Az értékelésem ennek ellenére kiváló. Nagyon odafigyeltek a háttértörténet részletességre. Különösen tetszettek a zongorából kicsikarható zenés betétek. Kezdőknek mégis inkább az Ecstatica-t ajánlom, mivel az sokkal több sikerélményt fog nyújtani sokkal kevesebb szenvedés árán. Középhaladók azonban nagyon fogják élvezni. A cikk elején az írtam, hogy ez a befejező rész. Azóta kezembe került az EDGE legújabb száma, melyben azt írták, hogy készülőben van az Alone in the Dark 4. Bárcsak nekik lenne igazuk!

Nagyon a szívemhez nőtt ez a detektív és sajnálnám ha nem irányíthatnám többé. Ígérem amint hírt kapunk az esetleges folytatásról, azt feltétlenül tudatjuk veletek. Köszönet Rainbird úrnak a segítségekért amit adott, ígérem viszonozni fogom.

Mocsy



INFOGRAMES

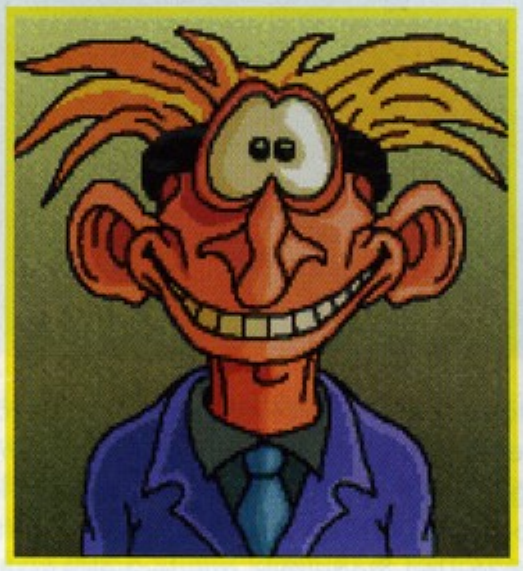
– Nagyon darabos Carnby alakja, lehet hogy egy bitmap ráfeszítés sokat dobna a kinézetén. Sok puzzle már ismerős volt az előző részekből.

+ Nagyon odafigyeltek a készítők a háttértörténetre. Egészséges arány a harc és a rejtvények között.

MS DOS 5.0
386/33
4 MB RAM
VGA
35 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

93%

WOODRUFF



Már a Sierra sem a régi. Dicső fénye igencsak megkopott az évek során. Régebben minden valamirevaló kalandjátékost lázba hozott egy új Sierra adventure várható megjelenése. Most azonban mindenki a Full Throttle és a Discworld bűvöletében él.

A King's Quest 7 nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A Windows alóli játékfuttatást el kellene felejteni végre valahára. A nagy Sierra adja ki a francia Coktel Vision cég alkotásait. Őket leginkább a Goblins sorozatból lehet ismerni. Úgy látszik unták már a sok idétlen szörnyet, ezért megalkottak egy teljesen új világot. Így született meg Woodruff és a Boozook nemzetség. Grafikailag szinte tökéletes a kivitelezés. Az SVGA felbontás biztosítja a pixel- mentességet. A hanghatások is fenomenálisak és remekül illeszkednek a game hangulatához. A zenével vannak azonban kisebb fenntartásaim. Szerintem túlságosan komorra sikeredett. Egy idő után kezd idegesítővé válni a dolog, ezért javaslom a kikapcsolását.

A legnagyobb hiba mégiscsak az operációs rendszer. Igen, ezt a programot is csak Windows alól lehet használni. Ez meg is látszik a scroll-on. Szerencsére Lázi barátom nem látta a képernyőkezelést, különben hónapokig mást sem hallanék, csak hogy bukás PC.

Mellesleg szólva még igaza is lenne ebben az esetben. Nem értek semmit a programozáshoz, de nem lehet olyan nagy ördöngösség egy 600MB-os CD-re feltenni a DOS és a Windows verziót is. De ki használná akkor a Windows-t? Egy közepes 486-os, 4MB RAM és valami hangkártya erősen ajánlott. Dupla CD nélkül el sem indul, de szerencsére a winchester-ről csak 2MB-ot foglal el. Első nekifutásra tehát nem tűnik rossznak a dolog, de mint tudjuk, a játék próbája a tesztelés. A szűk négy oldal behatárolja a leírás nagyságát. Nem fogok tehát minden részletre kiterjedő cikket készíteni, inkább a fő irányvonalat vázolnám. Ennek segítségével elég jól lehet majd haladni, de aki elakadt az nyugodtan dobjon fel egy levelet a Guru címére Woodruff jeligére.

Előre figyelmeztetek mindenkit, hogy nagyon nehéz a játék. Senki se várjon gyors győzelmet, néhány rejtvényt csak a próbálkozás nevű varázsfegyverrel lehet leküzdeni.

Mikor a nukleáris háború túlélői végre előbújtak az óvóhelyeikről, mindenhol dzsungelt találtak. Az őserdő kellős közepén, a Lila hegyen találtak még valami mást is.

Egy békeszerető nép, a Boozook-ok találtak új otthonra itt. Az emberek szokásukhoz híven nagy részüket lemészárolták, és a többieket rabigába hajtották. Otthonaikat kirabolták és úgy bántak velük, mint alsóbbrendű lényekkel. Az elnyomás egyre erősödött, a kilátások egyenlőek voltak a reménytelennel.

Nem minden ember volt ilyen ellenséges ezzel a néppel. A neves tudós és politikus Dr. Azimuth erősen szívén viselte ennek a kis népnek a sorsát. Az idővel foglalkozó kísérletei során bukkant rá a misztikus Scnibble-re, ami szerinte békét és jólétet hoz mindenkinek. A kormány belügyminisztere, Bigwig, felismerte a professzor veszélyességét. Embereivel betört a doki házába és elrabolta őt.

Egy dologgal azonban nem számolt. Azimuth nevelt fia, Woodruff ott lapult egy ládában és szemtanúja volt az egész incidensnek. Egy gyorsnövesztő viblefrotzer segítségével néhány óra alatt elérte a felnőttkort és elindult felderíteni az egész rejtélyes esetet. A játék kezdetén a prof háza előtt ácsorgunk és azon tűnődünk, mi a fene is történt velünk.

Az egyik percben még gügyögő gyerekek voltunk, most meg nagy melákok. Kérjünk útbaigazítást az ott szemlélődő pasastól. Sok hasznosat nem tudhattunk meg tőle, de minden kalandjátékban ez az első lépés. Beszélj mindenkivel!

A meggyilkolt macink egy darabját a lövések ereje kivetette az ablakon. Barangoljuk be a környéket és ismerkedjünk meg az itteniekkel.

A mutáns a hídon nem valami barátságos, ezt még viszonozzuk neki. A fadoboz alatt valaki ottfelejtett egy kemény csavart, mi ne essünk ugyanebbe a hibába.

A folyó nem valami bizalomgerjesztő kinézetű, ezért kérdezzük meg a túlparton üldögélő koldust biztonságos-e az átkelés.

Megnyugtató szavai hallatán nyugodtan gyalogoljun be a vízbe, ami nem is víz. A savkoncentrátum hamar lemarta az eddig felgyülemlett koszréteget a lábunkról.

Toroljuk meg a sérelmünket, mire egy fél pár csizma kerül a birtokunkba. Ez egyelőre még édes kevés, ezért keressük meg a párját. Így felszerelkezve már simán átjuthatunk a savfolyón. A kocsma előtt ácsorgó fickó annyira berúgott, hogy már azt is elfelejtette, hogy miért iszik. Ebben az állapotban egy értelmes szót nem lehet belőle kiszedni. A bárban ismerkedjük meg a tulajdonosnővel, aki egyben a tanárnőnk is lesz.

Szívesen megtanít olvasni, ha hozunk neki valamilyen írott szöveget. Közben szóbaelegyedünk J.F Sebastian-nal is, aki ideje nagy részét a bárokban tölti. Faggassuk ki a dolgok állásáról, majd keressük meg a doki rajongóját, aki hajlandó lenne elcserélni a fényképét egy cikkéért. Most már csak idő kérdése, hogy az eddig ismeretlen vonalakból betűk és szavak formálódjanak. Immár el tudjuk olvasni a liftek használati utasításait és működtethetjük is őket. Kunyeráljuk el Sebastian kávéját és józanítsuk ki vele a részeget.

Hálából odaadja az időóráját, ami nagyszerűen alkalmas a természeti csapások helyének pontos meghatározására. A tulajtól kapott „A" betűt illesszük be a helyére, egy nagyszerű tobozon boldog tulajdonosai lettünk. Mit is tud a tobozon? Ez nem más, mint egy telefon-TV-fax-menedzser kalkulátor egyben.

A Boozook számrendszer elemei alkotják a numerikus padot. Minden megszerzett kód vagy telefonszám automatikusan tárolódik a gép memóriájában. A falragaszokról és hirdetésekről is beszerezhetjük a közérdekű számokat.

Talán az egyik legfontosabb kód az időjárásjelentés. Itt elmondják, hogy a város mely pontján várható eső vagy szél. A lifttel menjünk fel a második szintre, itt már a jobb módúak élnek.

A kisállatkereskedés tulajdonosa békésen szundikál a délutáni hőségben. Teheti, hiszen a szellőzést egy ventillátor is biztosítja. Tegyük tönkre a napját, így eltereljük a figyelmét a műanyag kisujjáról.

Az üzlet belsejéből nyílik a Gyertyafény kaszinó titkos bejárata. Csak a megfelelő irányba kell beállítani a fényterelőket, és máris szabad az út befelé. Foglalkozzunk előbb a papagáj problémájával. A korábbi munkahelyéről kirúgták a hiányos öltözéke miatt. Szüksége lenne némi tollpótlásra, ezért hajlandó lesz segíteni a későbbiekben.

A kaszinóban sajnos nem lehet pénz nélkül szerencsét próbálni, ezért utazzunk tovább a vörös lámpás negyedbe.

Ismerkedjünk meg a Boozook prostituálttal, és szedjük ki belőle az előző munkahelye kódját.

A flippergép elsőre még nagyon szórakoztató, de a második játéknál már több, mint idegesítő.

Növeljük meg a vagyonunkat a nyerőgép segítségével, majd induljunk el a második lift felé. Ez már egy igen előkelő helyre visz minket. A boltban kapható kellékek segítségével igencsak meg tudjuk változtatni a kinézetünket. Kapható itt minden, szemüveg, műáll, stb.

A szökőkútnál találkozunk az első Boozook Bölccsel. Ő az Ész Bölcs, még ebben a válságos időben is feltalálja magát.

Boozook szuveníreket árul turistáknak. Vegyünk is tőle egy szép kalapot. Látogassuk meg a helyi nevezetességet, a Boozook templomot. A kapuőr csak akkor hajlandó beengedni, ha szerzünk neki egy kis csemegét. Derítsük ki hová esik a legközelebbi meteor. A becsapódáskor letörik egy kis darab, szedjük fel emlékbe. A Virtual Reality gép tulajdonosának pont egy ekkora darab támaszték kellene a ládájához.

Cserébe hajlandó lenne adni egy finom diót. Rendben is lenne a dolog, de a lusta őr csak feltört állapotban hajlandó átvenni. Találni kéne egy nagytömegű, gyorsan mozgó valamit, amivel megoldhatjuk a dió problémát. A nass elfogyasztása után már sokkal barátságosabb az őr, simán beenged a templomba.

Az üzenetek segítségével derítsük fel a templomot. A Bölcsek nagyobbik része e falak között tanyázik.

A Szó Bölcs szenvedte a legnagyobb emlékezetkiesést. Amíg nem kapja vissza szótagját, addig mozdulni sem tud.

Látogassuk meg az uralkodót és az Erő Bölcset. Szegény teljesen legyengült, a szótagja pedig bennrekedt a széfben.

A kód megszerzéséhez pedig vissza kell menni az időben. A király nem sok

mindennel törődik. A legnagyobb problémája az, hogy elveszett a sörnyitója. Látva igyekezetünket, nekünk adja a saját szótagját.

Hurrá, megvan a Vezetés szótag!! A földön egy alig használt rágógumi hever, gyorsan tegyük zsebre mielőtt valaki észreveszi.

A Szó Bölcs szobájába lakó mókus igencsak megéhezett időközben, adjuk neki oda a babot. Most már két szótag nyomja a tarsolyunkat.

Mondanom sem kell, hogy a Szó Bölcs nagyon megörült az ajándéknak és hálája jeléül elárulta két szoba nyitókódját.

Az Egészség Bölcs komoly bajba került. Vállalta a legújabb VR játék hibátlanítását, de úgy látszik nem tud visszatérni a valóságba.

Egyszemélyes mentőalakulatunk az utolsó pillanatban mentette ki a szörnyek torkából. Ez a harmadik szótag.

Töltsük tele az időórát esővízzel, és tömítsük le a lyukat. Az Idő Bölcs örülni fog az újabb szótagnak. A király lakosztályának falán lóg egy lista, mely segítségével a szótagokból varázsszavakat képezhetünk.

Kocogjunk vissza a bárba és emeljük ki a pincér zsebéből az üvegnyitót. A király örömében rögtön lovaggá ütött és átadta a Nagy Kulcskarikát, ami a lovagok jelképe volt hajdanán. A Múlt Formulával ugorjunk vissza az időben.

Az emberek vezetője éppen modellt áll, de aktív közreműködésünk révén egy halacska kerül a páncélingébe.

A haldokló Boozook eleinte nem akart szóba állni egy emberrel, de mikor látta, hogy a Nagy Kulcskarika tulajdonosai vagyunk, rögtön megváltozott a véleménye. Elárulta a széf kódját és szép lassan kilehelte lelkét. Egy másik lény beszorult a sziklák alá. Egy szigony segítségével nagy nehezen sikerült kiszabadítani. Hálából megígérte, hogy a leszármazottjai segíteni fognak nekünk a jelenbe, sőt még egy szótagot is elrejt a

családi szoborban. Térjünk vissza a mába és nyissuk ki a széfet. Az Erő Bölcs teljesen odáig volt, hogy visszakaphatta elveszettnek hitt szótagját. Látogassuk meg az Idő Bölcset a Tanácsteremben. Juttassuk vissza neki jogos tulajdonát, mire cserébe kapunk egy jó Tanácsot. A meglévő szótagokból ki tudunk hozni még három formulát.

Valahogy be kéne jutni a gyárba. Nincs is másra szükségünk, mint egy jó fényképre és egy egészségügyi bizonylatra. A kellékek hatására egy teljesen más fényképet készít rólunk az automata. Faxoljuk le a képet a munkaközvetítőnek. A leheletmintával azonban bajok adódtak. A városi bürokrata hajthatatlan, egészségügyi bizonylat nélkül nem adhatja ki a papírt. Nem a jó édes nagynénédet!

Ideadod vagy fasírtot csinálok belőled!! Úgy látszik ez a fellépés hatott. A munkafelügyelő nem egy kellemes modorú ember. Soha nincs megelégedve az ember munkájával és ha véletlenül valamit nem rontunk, el akkor is csak szid minket. A munkavállalásunk eredményeképpen bekerülünk a diliházba.

Meglehetősen kiszolgáltatott helyzetben lógunk a gumiszoba tetején. Izegjünk-mozogjunk egy kicsit, mire elenged a lánc. A kijutás után szerezzük vissza a tárgyainkat és szabaduljunk meg a kényszerzubbonytól.

Erre a legjobb módszer egy telefonhívás az APEH-hoz. A szomszédos épületben található a város kísérleti központja.

A szerencsétlen Termékenységi Bölcset éppen egy őrült tartja fogságban. Vissza kell juttatni hozzá a Zöld Szótagot. Azt sajnos csak egy őrült tudja kimondani, aki zöldségnek képzeli magát. A bolondok házában akad egy hagymafejű egyed, csak az istennek nem hajlandó megszólalni. Talán egy jó formula!

A tetőn kapcsoljuk be a ventillátort és felelőtlenül nyúljunk is bele. Ennek eredményeképpen bejutottunk a Magas Morálúak Klubjába. Régi ismerőst üdvözölhetünk itt. Jeff, a papagáj úgy látszik visszakapta az állását. Hálából be is enged minket az elnöki lakosztályba.

Itt lehet megszerezni a Művész szótagot, ami elengedhetetlenül szükséges a Boldogság formulához.

A következő feladatunk a Mester megkeresése lesz. Ő a dédunokája annak a Boozook-nak, akit megmentettünk a múltban.

A börtönnél épült új kilátóban lakozik. Nagyon rendes velünk, megkapjuk az első Erőnket.

Még négy ilyet kell összegyűjtenünk és egy nagy meglepetésben lesz részünk.

A legkülönbözőbb helyeken bukkanhat elő. Ne felejtsük el néhányszor megrángatni a kart a bár előtt!!!

A kocsma előtti téren ácsorgó iszákosnak komoly problémái adódtak. A

piálás miatt kirúgták a régi állásából, s most ezzel a fizimiskával nem képes újat találni. Segítsünk rajta, adjuk oda neki az egyik képünket. Igazán meghatódott, cserébe kapunk egy rummy nevű kártyajáték szabályait tartalmazó listát. Itt az ideje, hogy ellátogassunk az emlékműhöz. A parancsnok páncélja alatt a hal már igencsak megkövesedett. Nem baj, a börtön előtt úgyis található egy ilyen alakú mélyedés.

Azimuth teleportozon-ja várt itt ránk. Ennek segítségével bármelyik eddig ismert helyre eljuthatunk.

Nincs többé órákig tartó mászkálás, csak egy gombnyomás és kész!!! A börtönben szeretnénk megkapni az üresedést. Egy újabb nyomtatványra lesz szükségünk, amit már készségesen oda is ad az ügyintéző. A mukakör, amit be kell töltenünk nem más, mint az igazi őrök szórakoztatása a rummy nevű kártyajátékkal. Egy kis idő után elég unalmas lesz a dolog, ezért keressünk valaki mást a helyünkre. Kezdjünk el ablakot pucolni, mire megjelenik egy szorgos robot és át akarja venni a munkánkat. Tápláljuk be a szabályokat a memóriájába és ültessük le az őrök közé.

Most már szabad az út a cellák felé. A feljutáshoz azonban szükségünk lesz valamilyen repülő alkalmatosságra.

A játékboltban található papírsárkány pont alkalmas erre a célra. Az egyik formulánk segít a megszerzésében.

Repüljünk fel az emeletre és csináljunk egy csáklyát a kőkézből és a kötélből.

Másszunk fel a vízköpőkre és mondjuk el a megfelelő formulánkat itt is. Végre bejutottunk nevelőapánkhoz, Dr. Azimuth-hoz. A kísérletei hatására kicsit megváltozott, de ez nem számít semmit.

Megtudjuk tőle, hogy kalandjaink még nem érnek véget. Semlegesítenünk kell a Bigwig-et és be kell töltenünk a megváltó, a Schnibble szerepét is. Az egész város a mi megjelenésünkre vár.

Kapunk egy fiatalítógépet is, aminek segítségével akár a nagy Bigwig-gel is szembeszállhatunk.

A következő lépésként hívjuk fel Miss Coh Cott-t. Hivatkozzunk közös ismerősünkre, Riri-re, s máris nem lesz olyan barátságtalan. Még egy estélyre is meghív az Arisztokraták teraszára. A bulihoz azonban kell egy jelvény is, ami nélkül az őr nem enged be. Teleportáljunk el a csalóhoz és fedjük fel neki a titkát.

Az egyik varázslatunk pont megfelelő lesz erre a célra. Az elejtett szemgolyóval már simán bejuthatunk a partira. Valami nagy baj történhetett a lánnyal, mivel egy szót sem szólt hozzánk. Diagnosztizáljuk a betegségét és készítsük el az ellenmérget a laborban.

Most már hajlandó szóba állni velünk. Egyelőre ne turbékoljunk, inkább keressük meg a Schnibble hívőket.

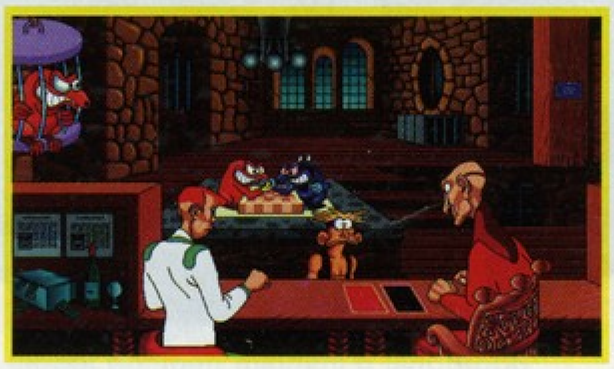
A vezetőjüktől megtudhatjuk a szekta ajtajának a kódját. Itt fizessük ki a számítógép idejét és tudjuk meg a titkos kódot. A titkos kód az, hogy a titkos kód. Erre nem gondoltam volna.

A gépből megtudhatjuk az aznapi koncentrációt biztosító hangsort. Álljunk be imádkozni a papok közé és ha ránk kerül a sor mondjuk azt, hogy Schnibble. Az ima

befejeztével mindenki várja a Schnibble jelét.

Lazítsunk egy kicsit lótuszülésben, mire a főpap minket szemel ki a szertartásra. A kódot játsszuk le a gongokon és szedjük ki a szobor orrából a hipnózist biztosító CD-t.

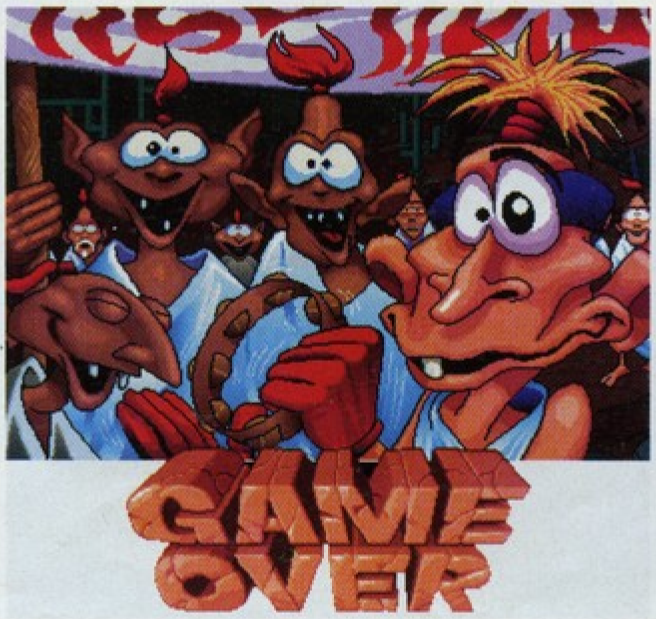
A tanácsteremben az összegyűlt Bölcsek segítségével, no meg egy kis Boozooioli sem árt, szedjükráncba a fenevadat.



A konzervdoboz nagyszerűen alkalmas erre a feladatra. Innen már csak néhány lépés Bigwig megtalálása és a teddy macink ellen elkövetett szörnyű gaztett megbosszulása.

Röviden ennyi lett volna ennek a programnak a leírása. Természetesen nem írtam le az összes rejtvényt, valami kihívás kell az olvasónak is. Mindent egybevetve nem is volt rossz ez a Woodruff.

Kicsit idétlen rejtvények jellemzik, de nagyrészt logikusak voltak a megoldások. Sok poént véltem felfedezni az alapműből,



avagy a Day of the Tentacle-ből. Az időutazó hal és hörcsög nagyon hasolít egymásra, de nem lehet ezt a programozók szemére vetni. Egy olyan program után már nem nagyon lehet új poénokat kitalálni. Sajnos néhány bug feketíti a játékmenetet. Néha elszállt egy-egy mentésem, de ezt igazán kibírtam. Kárpótolt mindenért az a rengeteg képi és szöveges humor. Egyetlen pici negatívum maradt még a végére. Csak beszél a játék.

Sajnos nem rakták bele az angol szöveget írásban. Ez pedig nagyon sokat segített volna időnként. Nem hiszem, hogy egy átlagember azonnal megérti a orrhangon beszélő Mester karattyolását.

Remélem nem ez lesz az irányvonal a jövőbeli kalandjátékoknál. Mindent összevetve csak haladóknak ajánlom a Woodruff-ot, de azoknak nagyon.

Mocsy

SIERRA

– Oh no more Windows!!!

+ SVGA grafika és fergeteges poénok. Könnyű kezelhetőség.

WINDOWS 3.1
486/25
4 MB RAM
640x480x256
2 MB HD
Windows Sound System

90%

Wings of Glory

Igazából senki sem lepődött meg különösebben, mikor az Origin fejlesztőgárdája bejelentette, hogy következő nagy projektjük a Wings of Glory lesz, hiszen a Strike Commander és a Pacific Strike után szinte törvényszerűen következnie kellett egy első világháborús repülőgép-szimulátornak is. 1994 a „D-Day" 50. évfordulójának jegyében telt el, így a szoftvergyártók töménytelen mennyiségű második világháborús szimulátorral árasztották el a piacot. Ekkor jelent meg többek között az előbb említett Pacific Strike, az Overlord és a Microprose féle 1942 is, így a kor szerelmesei igazán nem panaszkodhattak. Azt még ugyan nem lehet tudni, hogy 1995 az első világháborúnak fog-e kedvezni, de mindenesetre február végére máris két hasonló témájú remekmű látott napvilágot. A következő néhány oldalon most a Wings of Glory-t fogjuk boncolgatni, de ha minden igaz, hamarosan a másik nagy alkotásra, a Dawn Patrol-ra is sor kerül majd.

Érdemes elgondolkodni azon, hogy vajon mennyire játszottak fontos szerepet a repülőgépek az első világháborúban. Sokak szerint elhanyagolható volt a jelentőségük, mások azonban határozottan állítják, hogy jelenlétükkel teljesen megváltoztatták az akkori hadviselést. A kezdetben fegyvertelen, vagy csak rendkívül kezdetleges fegyverekkel ellátott gépeket stratégiai szempontból ugyan aligha lehetett második világháborús testvéreikhez hasonlítani, azonban már rendelkeztek a repülés képességével, mely mindenképpen új korszakot nyitott a történelemben. Legfontosabb feladatuk az információgyűjtés volt, hiszen a levegőből mindent könnyebben meg lehetett figyelni. A katonák elhelyezkedését és felszereltségüket, valamint a frontvonal gyengébb és erősebb pontjait egyre nehezebb volt a harcban álló feleknek eltitkolni egymás előtt, és ez sokszor ezrek életét

mentette meg. A repülés előtt a felderítés többnyire abból állt, hogy a „kémek" az éjszaka leple alatt odakúsztak az ellenség táborához, és megszámolták a katonákat. A bátrabbak esetleg megpróbálták kihallgatni néhány beszélgetést vagy ellopni egy-egy térképet, de még ez is elég soványka eredménynek számított. Egy repülőgéppel összehasonlíthatatlanul több információt lehetett gyűjteni, és egy háborúban az információ még az aranynál is többet ér!

Az első világháború kezdetén a németeknek 258 gépük volt, míg a franciáknak és az angoloknak közösen 219. Ilyenformán az esélyek közel azonosak voltak, habár a németek lényegesen több felderítőléggömbbel és léghajóval rendelkeztek mint akár az angolok, akár a franciák. Az elsődleges cél a felderítés volt, így a kezdet kezdetén senkinek sem jutott eszébe, hogy fegyvert vigyen magával egy őrjáratra. A képlet egyszerű volt: berepülni az ellenséges vonalak mögé, fényképeket készíteni, hazatérni. Aztán a dolgok kezdtek szép lassan megváltozni. A levegőből készített fényképfelvételek egyre inkább meghatározóvá váltak a csaták kimenetelét tekintve, s ezáltal hamar egyértelművé vált, hogy az eddig félvállról vett repülőket igenis komolyan kell venni. Egyre erősebb légvédelmi ütegeket kezdtek kifejleszteni, a pilóták szolgálati pisztolyukat vitték magukkal a bevetésekre, a felderítő léggömbök legénységei pedig puskákkal felszerelkezve emelkedtek a magasba. Az akkori gépeket még a levegőben tartani is nehéz volt, s most hirtelen a pilótáknak már védekezniük is kellett a legkülönfélébb támadásokkal szemben. Volt olyan pilóta, ki láncot vitt magával a levegőbe, hogy ott majd ellenfele gépének propellerébe hajítsa azt. Mások apró dárdákkal próbálkoztak, de ezek célbajuttatása is meglehetősen körülményes feladat volt.

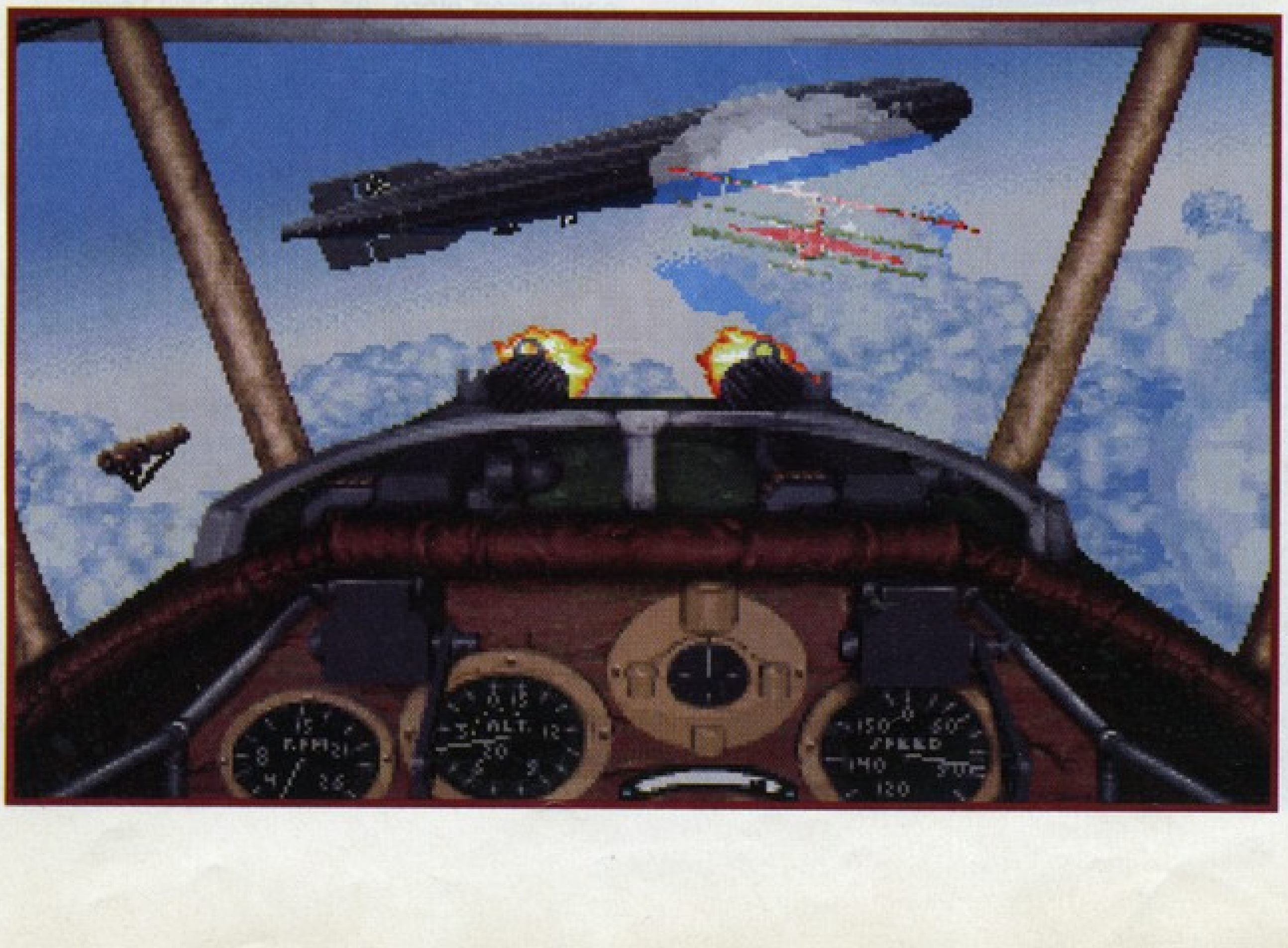
Először egy Roland Garros nevű francia pilótának (kinek neve azóta némileg más megvilágításban szerepel a köztudatban...) jutott eszébe géppuskát szerelnie a gépére, mondván a golyók kicsik, a propellerek között pedig nagy a hely... Szerencsére először a földön próbálta ki találmányát, mivel természetesen a propellerből az első sorozat után semmi sem maradt. Második kísérletre a lapátok pilótafülke felöli oldalára apró vaslemezkéket szerelt, melyek eltérítették a propellereknek ütközött golyókat. A kísérlet sikeres volt, s hamarosan az ő Morane Scoutja lett a legveszedelmesebb gép a levegőben. Az egyeduralom azonban nem tartott sokáig, egyre másra jelentek meg hasonló megoldással felszerelt gépek, s ezáltal az eddigi felderítő szerepkör kibővült a légitámadás lehetőségével is. Hamarosan elkezdődött a repülőterek, utánpótlási

útvonalak és kikötők bombázása, s ettől a pillanattól kezdve már nem volt visszaút. A háború totálisan átterjedt a levegőre is...

Ebben a környezetben játszódik a Wings of Glory is, ez a program azonban – mint azt már más, hasonló jellegű Origin játékoknál is megszokhattuk- nem egyszerűen egy közönséges szimulátor (primary target, secondary target, congratulations stb.), mivel az akciórészeket a fejlesztők egy összefüggő történetbe ágyazták bele. A háborút egy ifjú amerikai pilóta személyében küzdhetjük végig, a legkülönbözőbb állomáshelyeken és kalandokon keresztül. A történet felépítése egyébként nagyon hasonlít az Amigán oly népszerűvé vált, szintén „Wings of Glory" névre hallgató játék szerkezetére, csak itt nem egy napló segítségével értesülünk az eseményekről, hanem a pilótatársainkkal és egyéb szereplőkkel folytatott beszélgetésekből. A félreértések elkerülése végett tehát már most szeretném leszögezni, hogy az Origin féle WoG nem az amigás WoG konverziója, de bizton állíthatom, hogy aki anno Amigán élvezte a játékot, az ezúttal is maximálisan elégedett lesz! (A „Wings of Glory" elnevezés onnan ered, hogy a tréninget sikeresen elvégző pilótanövendékeknek apró szárnyakat adományoztak, s ezzel avatták őket tényleges pilótává. Ez egyébként valóban komoly teljesítménynek számított, hiszen a háború alatt elesett kb. 14.000 angol pilóta közül 8.000-nek a tréninget sem sikerült túlélnie!) A történet 1917 januárjában kezdődik, s innen számítva kisebb nagyobb bakugrásokkal végigharcolhatjuk a nyugati front fontosabb ütközeteit. Az aktuális történelmi eseményekről újságcímekből értesülhetünk, de ha azt akarjuk, hogy pilótatársaink megjegyzéseit maximálisan megértsük, nem árt, ha legalább hozzávetőlegesen van fogalmunk róla, hogy mi is történt akkoriban. A játék során 5 különböző típusú szövetséges vadászgéppel kergethetjük a németeket, szerencsés esetben kb. 40-50 küldetést tartalmaz a program, 14 szereplővel kerülhetünk

kapcsolatba, és természetesen az egyik közülük egy bájos ifjú hölgy...

A nem különösebben fergeteges intro után megjelenő főmenü mindenkinek ismerős lesz, aki valaha is játszott már Origin-féle szimulátorral, de azok kedvéért, akiknek ez az első ilyen típusú játékuk, nem árt dióhéjban átszaladni az opciókon. A „New Game", „Load Game" magáért beszél, a „Continue Game" pedig az utolsó küldetés előtti állapotot tölti vissza. Ezt az állást a gép automatikusan generálja magának, így ez nem azonos az általunk kimentett helyzettel! Az „Object Viewer"-ben az összes játékban szereplő repülő vagy földi objektumot csodálhatjuk végig a legszimpatikusabbnak ítélt szögből, a „Create Mission" pedig saját küldetések generálását teszi lehetővé. Az utóbbi pontban mindent a legapróbb részletekig beállíthatunk magunknak, de az itt készített küldetések csak gyakorlásra szolgálnak, nincsenek kihatással a tényleges játékra. Az egyik érdekes opció ebben a menüben a „Gauntlet". Ha ezt választjuk, először 4x1 géppel kell megküzdenünk, majd 4x2-vel, 4x3-mal és így tovább ameddig csak bírjuk. Természetesen egyre gyorsabb gépeket és jobb képességű pilótákat kapunk



ellenfélnek, így itt tényleg le lehet mérni, hogy ki mire képes! Az egyetlen újdonság, ami eddig még nem szerepelt egyik eddigi Origin-féle szimulátorban sem, a „Flight Recorder". Ez egy kicsit eltér a más programokban már megszokott „flight recorder"-ektől, mivel itt a program automatikusan minden küldetésről készít egy felvételt, azaz nem nekünk kell kijelölni a felvenni kívánt részt. A gépkönyv

szerint maximum 20 percnyi anyagot képes rögzíteni a program, de saját tapasztalataim szerint ez akár 22-23 perc is lehet. Néha sikerült még többet is visszanézni, de ekkor már fennáll a veszély, hogy gépünk önállósítja magát, és nem egészen azt fogja csinálni, mint amit mi csináltunk a bevetés alatt! Miután valamilyen úton, módon a földre kerültünk (ezért biztonságosak ezek a repülőgépek – még egy sem maradt fent közülük...), egy újabb menü fog megjelenni a képernyőn. Ebben kiválaszthatjuk, hogy újrajátsszuk a küldetést (Restart), kilépünk a főmenübe (Abort), vagy esetleg folytatjuk a játékot (Continue). Értelemszerűen zuhanásos halál esetén ez utóbbi választása temetésünk megtekintését fogja jelenteni! A fennmaradó két pont közül a „Save Tape" a film mentésére szolgál, a „View Tape" választásával pedig megtekinthetjük a felvett anyagot. Itt aztán az „Enter Flight"-ra clickelve bármikor átvehetjük gépünk felett az irányítást, és habár ez nem túl fair az ellenfeleinkkel szemben, hibáinkat így lehet a legegyszerűbben korrigálni. A „Ctrl+Shift+F" megnyomásával lehet a szalagot maximális sebességgel előre tekerni,

sajnos azonban visszafelé nem áll módunkban lépkedni. Amit feltétlenül tudnunk kell erről az opcióról az az, hogy amennyiben közvetlenül a küldetés befejezése után beavatkozunk a filmbe (azaz átvesszük az irányítást gépünk felett), a program automatikusan a megváltoztatott küldetést veszi aktuálisnak. Tehát ha egy sikeres küldetés után „belépünk" a filmbe, de nem teljesítjük újra a feladatunkat hanem egy kis lövöldözés után kilépünk, a program sikertelennek fogja minősíteni a küldetést függetlenül attól, hogy esetleg előzőleg már teljesítettük azt! Összegezve az elmondottakat, ez az opció egy kiváló lehetőség az elbaltázott küldetések kijavítására, de ha már sikerült valamit megcsinálnunk, akkor inkább mentsük el majd töltsük vissza a szalagot, és ekkor a próbálkozásaink már nem lesznek kihatással az eredeti filmre! A „Flight Recorder" menüpont egyébként csak az első kimentett film után válik aktívvá a főmenüben.

Az irányítás minden részletére nincs értelme külön kitérni (annál is inkább, mivel majdnem teljes egészében megegyezik a Pacific Strike-nál már leírtakkal), viszont néhány érdekességet azért szeretnék kiemelni. Nos, mint azt bizonyára sokan tudják, az első világháborúban még nem állt rádió a pilóták rendelkezésére. Ez lényegesen megnehezítette a kapcsolattartást és a kommunikációt a levegőben, habár tulajdonképpen ez adta meg az igazi ízét a harcnak, már amennyiben lehet ilyenről beszélni. Sok múlott azon, hogy mennyire volt összeszokott egy csapat, s többek között ezért sem szerették a tapasztaltabb pilóták, ha „zöldfülűeket" osztottak melléjük. A szakasz tagjai egyedül kézjelekkel tudtak egymással és parancsnokukkal „beszélgetni", de ehhez persze látótávolságon belül kellett hogy legyenek. Ezt vették alapul a Wings of Glory-ban is, mivel társaink csak akkor teljesítik parancsainkat, ha hozzánk viszonyított távolságuk nem több kb. 300 méternél. Mivel a korabeli pilótáknak is elég korlátozottak voltak a lehetőségeik, mi is csak egy „Támadjatok!!!" (ALT+B), és egy „Maradj rajtam és fedezz!" (ALT+F) parancsot tudunk kiadni. Ezek alapján érthető tehát, hogy nem könnyű szakaszunk tagjait kordában tartani, hosszas gyakorlás szükségeltetik hozzá, míg végre sikerül valamelyikőjüket rávenni arra, hogy fedezzen bennünket! Én többnyire feladtam a kísérletezgetést... A másik érdekesség, amiről mindenképpen érdemes beszélni az úgynevezett „Blipping", mely tulajdonképpen nem más, mint a gép motorjának hirtelen ki, és bekapcsolása. Az első világháborús pilóták nagy előszeretettel alkalmazták ezt a módszert egy kis sebesség nyerésére, habár elég nagy volt rá az esély, hogy ettől a természetellenes beavatkozástól a motor

lángrakap. Egyébként az „E" gomb megnyomásával lehet a motort kapcsolgatni, de csak óvatosan!

A repülés közben „ALT+O"-val elérhető „Options menu"-ről is érdemes néhány szót ejteni, mivel néhány menüpont talán nem lesz teljesen egyértelmű. Az opciók első része a táj és a tereptárgyak kidolgozottságának beállítására szolgál, ezt természetesen mindenkinek saját konfigurációjához kell majd kalibrálnia. Szerencsére nagyon kultúráltan, százalékos formában adhatjuk meg a tereptárgyak mennyiségét, így remélhetőleg senkinek sem lesz problémája a sebességgel. Ami kicsit több magyarázatra szolgál, az a „Realism Options". Az „Easy Gun Hits"

bekapcsolása nagyobb esélyt ad a találatra, azaz ami normál körülmények között egy picit mellément volna, az most találni fog. A „Midair Collisions" a levegőben bekövetkező esetleges ütközéseket teszi lehetővé, az „Unlimited Ammo" pedig a szűkös muníciókeret „kibővítésére" szolgál. A „Bigger Engine" az éppen aktuális gépre egy nagyobb teljesítményű motort rak mint a valóságban, és így kevésbé lesznek sebességproblémáink. A „Rotary Engine" aktiválása a motor azon belső erőit semlegesíti, melyek a propeller egyirányú mozgása miatt elsodornák a gépet valamelyik irányba. A „Stall" kikapcsolása megakadályozza, hogy bizonyos szögű emelkedéseknél a gép teljesen elveszítse függőleges irányú sebességét, az „Easy Landings" pedig – az „Easy Gun Hits"-hez hasonlóan – elnézőbben bánik a keményebb leszállásokkal. A „Sun Glare" tulajdonképpen a napot kapcsolja ki és be, pontosabban bekapcsolt állapotban a nap a szemünkbe tűzhet. A „Gun Jams" egy kicsit élethűbbé teszi a légiharcot az ágyúk esetleges beragadásával. (A WoG-gan egyébként minden külső beavatkozás nélkül egy idő múlva maguktól is „meggyógyulnak" a beragadt ágyúk.) A „Bigger Bullets" hatására minden golyó kb. háromszor akkora sebzést okoz, mint normál esetben. A „Yaw/Roll Couple" kikapcsolt állapotban megakadályozza, hogy a lábpedálok használata esetén gépünk bedőljön, a „Wings Shearing" pedig – hasonlóképpen kikapcsolt állapotban – szárnyaink leszakadását teszi lehetetlenné. A valóságban a különböző géptípusoknak más és más helyen volt a súlypontjuk. A Fokker Dr. I például a farokrésznél volt nehezebb, míg a Sopwith Pup inkább az orránál. A „Centre of Gravity Placement" kapcsoló pont ezeket a különbségeket hivatott eltüntetni. Kikapcsolt állapotban minden gép egyszerűen csak repül egyenesen előre. Az „Enemy Skill Level" beállításához csak annyit szeretnék hozzátenni, hogy függetlenül a beállított szinttől, egyes pilóták helyenként ügyesebbek, helyenként pedig bénábbak lesznek a történet függvényében. Egyébiránt néha már rookie fokozaton is kapkodni kell a fejünket...

A végére maradt még néhány taktikai tanács a kevésbé tapasztalt pilótáknak, de azért talán a rutinosabbaknak sem árt egy kis ismétlés. Ezeket az alapelveket egyébként Reinhold Boehm és Oswald Boelcke fejlesztette ki a háború évei alatt, habár többségük még ma is érvényben van. Az első számú szabály tehát, hogy mindig használd ki a természetes fedezékeket. Ez alatt tiszta időben a napot, felhős időben értelemszerűen a felhőket, nagyobb magasságban pedig mindkettőt

kell érteni. Amikor csak lehetőségünk nyílik rá, mindig a nap felől kell megközelítenünk az ellenfeleinket, ugyanakkor viszont figyelni kell arra is, hogy többnyire ők is kihasználják ezt a potenciális előnyt. A felhők esetében már némileg bonyolultabb a helyzet, mivel igaz ugyan, hogy remekül eltakarnak bennünket a kíváncsi szemek elől, de sajnos többnyire mi sem fogunk semmit látni. Ez jobb esetben csak annyit fog eredményezni, hogy elkavarodunk társainktól, rosszabb esetben viszont egy ütközés sem kizárt (szép dolog saját társunkkal, jobb esetben egy Albatrosszal összeakadva zuhanni lefelé...). A második szabály, hogy mindig figyelj a hátadra. Ez itt különösen igaz, a német gépek ugyanis nagy előszeretettel játsszák el a csalis játékot. Ez valahogy úgy néz ki, hogy két gép jön szembe, az egyik lebukik jobbra, a másik pedig folytatja az útját enyhén felfelé és balra tartva. A tapasztalatlan pilóta ilyenkor a könnyű zsákmány reményében egyből az első gép után veti magát, s kihasználva a magasságkülönbségét megtámadja azt. A megtámadott gép erre felkapja az orrát, a tapasztalatlan pilóta pedig követi őt. A másik gép időközben ráfordul a szerencsétlen támadóra, s az emelkedés közben lelassult gépet könnyedén szitává lövi. Egyszerű, de rendkívül hatékony taktika. Egy mondatban megfogalmazva tehát, ha előttünk van egy gép, akkor feltehetőleg mögöttünk is lesz egy! Ezért mindig figyelni kell a hátunkra is, és amennyiben egy ellenséges gép ránkállt, inkább saját magunkkal törődjünk, mint a célpontunkkal. Annál is inkább igaz ez, mivel a német pilóták nagyon jó céllövők... Ha mégsem sikerült elkerülni, hogy valaki ránktapadjon, próbáljuk meg enyhén felettünk és oldalirányban tartani, majd hirtelen ráhúzni a gépet. Ellenfelünknek fordulnia kell, ha nem akar ütközni velünk, innentől pedig ismét kiegyenlítettek az esélyek. Mindig próbáljunk meg minél magasabban maradni, és onnan támadásokat indítani. Ezek a vadászgépek még elég szegényes teljesítményűek voltak, így a magasságkülönbség komoly előnyt jelentett. Az emelkedés lassú és nehézkes folyamat volt, így ilyenkor többnyire mindenki nagyon sebezhetővé vált. A magasságot ugyanakkor bármikor sebességgé lehetett változtatni, ami szintén egy nagyon fontos faktor a légiharcban.

Ha egy ellenséges gép mögött repülünk és a pilóta még nem vett észre, de még nem vagyunk lőtávolon belül, akkor célszerű egy kicsit jobbra, vagy balra elsodródni, hogy a célgép pilótájának holtterében maradhassunk (ez most lehet, hogy egy picit furcsa, de a program tényleg figyel az ilyesmire). Ha alacsonyabban vagyunk mint ellenfelünk, gépünk orrát felkapva beleereszthetünk egy sorozatot. Ha szerencsénk van, akár ez az egy sorozat is végzetes lehet! (Nekem egyszer sikerült egy találattal leszednem alulról egy Albatroszt úgy, hogy a motorja felrobbant!) Szemtől szembe támadás esetén soha nem szabad elfordulnunk támadóink elől, mivel így még nagyobb célpontot nyújtunk nekik, arról nem is beszélve, hogy egyből a hátunk mögött lesznek! A lőszerrel nagyon takarékosan kell bánni, mivel meglehetősen szűkreszabottak a lehetőségek. Csak akkor érdemes lőni, ha biztosak vagyunk a találatban, ellenkező esetben igen hamar ki fog ürülni a tár. Ha ez minden takarékosságunk ellenére mégis bekövetkezne, akkor a kerekekkel kell támadást indítanunk. Ha elég ügyesek vagyunk, akár sérülés nélkül is megúszhatunk egy ilyen akciót. Ellenkező esetben viszont igen hamar a földön fogunk kikötni!

A bombázók megtámadása speciális elbírálást igényel, mivel igaz ugyan, hogy egy ilyen szerkezet meglehetősen nehézkes, de ezt ellensúlyozandó a faroklövész igen veszélyes ellenfél tud lenni. Az egyik lehetséges támadási mód ha szemből és kicsit alulról közelítünk felé, ekkor ugyanis egyik ágyúja sem tud befogni. Hátulról és alulról szintén elég sebezhető, de arra mindig figyeljünk, hogy lehetőség szerint maradjunk a gép alatt, mivel a faroklövész lefelé közel sem annyira hatékony mint felfelé! A Zeppelin lelövése sokáig nagy gondot okozott, míg végül sikerült megtalálni a sebezhető pontját. Oldalról megközelíteni felér egy öngyilkossággal, de ha túl is éljük a „beavatkozást", az esély arra, hogy gépünk sértetlen maradjon, egyenlő a nullával. Az egyetlen „biztonságos" mód a kiiktatására, ha hátulról és egy picit alulról közelítünk felé, ekkor ugyanis a léghajó tetején lévő ágyúnak kikerülünk a sugarából (a gép farkától nem tud jobban lefelé lőni), a hajó alján lévő lövegek pedig csak enyhén oldalirányba képesek tüzelni. Fontos, hogy pontosan a hajó farka mögött legyünk, ellenkező esetben belefutunk az alsó lövegek tüzébe, és amint kikerültünk a farok takarásából, már felülről is kapjuk az áldást. A kritikus rész azonban mindezek ellenére is a hajó kilövése, mivel ha nem intézzük el az első rárepülésre, akkor le kell fordulnunk róla és ismét a különböző ágyúk kereszttüzében találjuk magunkat. Ha viszont elsőre végezni akarunk vele, akkor addig kell rajta maradni és lőni, míg lángba nem borul az egész kóceráj, de ekkor már vészes közelségbe kerültünk a hajó farkával. Az egyedüli esély a menekülésre egy hirtelen jobb, vagy balkanyar, mivel

felettünk maga a lángoló borzalom, lefelé pedig már nincs időnk fordulni... Egyszóval még így sem olyan könnyű levadászni egy ilyen monstrumot, de ez legalább megtanulható és attól kezdve már könnyen megy a dolog!

Eltekintve néhány apróságtól, a Wings of Glory egy nagyon jó játék. Aki szereti az első világháborút – mint történelmi kort –, annak biztosan nem fog csalódást okozni a program. A történet ugyan közel sem annyira magávalragadó, mint azt mondjuk a WC sorozat tagjainál már megszokhattuk, de azért a kellő mennyiségű dráma és szerelem természetesen nem hiányzik belőle! A technikai megvalósítás terén azonban szinte csak pozitívumokat lehet elmondani a játékról. A hanghatások például szerintem minden eddigi Origin szimulátornál jobban sikerültek! A szárnyak rezgése és a közelünkben elhúzó gépek motorjainak hangjai szinte utánozhatatlanul jók! A zene nem különösebben kiemelkedő minőségű, de igazán panaszkodni sincs okunk. A sebességgel sem lehet különösebb gondunk, úgy tűnik, a fejlesztők ennél az alkotásuknál kicsit visszafogták magukat (igaz, ezek a gépek a valóságban sem száguldoztak...). Az akciórészek grafikáján szintén fejlesztettek, több az épület és a tereptárgy mint azt eddig megszokhattuk, és természetesen minden sokkal szebb lett. Különösen a felhőket sikerült igen jól megalkotni, határozottan nagy élmény a német gépekkel bújócskázni közöttük. Nagy örömömre szolgált mikor észrevettem, hogy végre kihagyták a beállítható opciók közül a sérthetetlenséget (lehet hogy olvasták a Tie Fighter cikket???), s ezáltal igazi kihívást jelent a program. Az igazat megvallva nem is akármilyet, mivel azt kell hogy mondjam, a Wings of Glory kellemesen nehéz még akkor is, ha kicsit javítjuk az esélyeinket! Nem irigylem az akkori pilótákat!

Az egyetlen komolyabb problémám azzal volt, hogy miért van szükség egy ilyen játékban „renderelt" szereplőkre? Számomra több mint kiábrándító, mikor renderelt hősünk renderelt mellkasára a renderelt őrnagy feltűzi a renderelt kitüntetést! Arról már nem is beszélek, amikor felsorakozik a renderelt kivégzőosztag...

Borzasztóan elrontja a dolgok hangulatát, amikor kezdetleges bábúk (mert ezeket a renderelt alakokat csak ennek lehet nevezni) nevetséges vonaglását kell néznem egy két jól megrajzolt kép helyett. Az egészben az az érdekes, hogy eddig még nem találkoztam olyannal, akinek ez tetszett volna, így nehezen látom be, hogy miért is van rájuk szükség. Talán ezek az animok csak azért kerültek bele a programba, hogy a mai kor CD-s elvárásainak totálisan megfelelhessen a játék!

Persze félretéve ezeket (no meg az akció) részeket, a WoG grafikailag szinte teljesen megegyezik a hasonló jellegű Origin játékokkal (Pacific Strike, Strike Commander stb), és ez mindenképpen egy jó minőséget feltételez (igaz hősünk ezúttal nem sikerült olyan szimpatikusra, mint a többi programban). Persze vannak akik már némileg egysíkúnak érzik ezt a stílust, hallottam olyan megjegyzéseket is, miszerint a fejlesztők szinte már futószalagon gyártják az ilyen típusú játékokat (pl.: egy „fejgenerátorral" elkészítik a szereplőket, a „sztorigenerátorral" a történetet, a „temetésgenerátorral" a temetést stb.)

Én nem értek egyet ezekkel a rosszmájú véleményekkel, szerintem a sok hasonlatosság ellenére is fantasztikusak ezek a játékok (csak ne rakjanak beléjük renderelt hősöket), és remélem, hogy az Origin hamarosan újabb szimulátorral rukkol elő. Ha jól tudom, tankszimulátort még nem csináltak...

Del

ORIGIN

– Ray-trace-elt hősök illúziórombolóak

+ Könnyen kezelhető, jó hanghatások, szépen kidolgozott

MS DOS 5.0
486/25
8 MB RAM
VGA
10 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

86%

ZEPHYR

A 21. század vége felé közeledve a Föld Egyesült Kormánya, hogy megmentse a szűkösen rendelkezésre álló erőforrásokat, létrehozta a Planetary Battle Circuit-ot. Ez egy verseny volt a Föld hat leghatalmasabb cége számára, ahol különbözőféle módon megküzdhettek egymással. A győztesé lett a Föld erőforrásainak használati joga egy évre. A verseny azonnal óriási sikert aratott, és az év talán legnagyobb eseményévé vált. Az űrtechnika fejlődésével együtt haladva a szervezők kibővítették a versenyt a Földön kívülre, és létrehozták az Interplanetary Battle Circuit-ot. Ezzel még nagyobb népszerűségre tett szert a játék és az óriáscégek (Megacorps) is csak egyre hatalmasabbak lettek. A 23. század végére az óriáscégek hatalma a versenyek révén túlnőtte a számukra versenyt rendező kormányét. A világ kormányai ezt látva megalakították az Egyesült Bolygóközi Koalíciót, hogy visszaszerezzék régi tekintélyüket. A kísérlet azonban sikertelen maradt, és szövetségüket a U.P.C.-t csak formális szervezetnek tekintik. 2365 van és a Megacorp-ok bemutatták a legújabb fegyverüket, egy lebegő harci-eszközt, mely szerintük a legjobb harci egység, mely valaha napvilágot látott. Ez a Zephyr nevet kapta. 24. század = Zephyr!?

Logan vagy, az újonc a versenyben, a New World Computing színeiben. Egy nyálasképű sztárriporter a Galactic Sports Network-től és nagy tömeg vesz körül. Faggatnak, sarokba próbálnak szorítani kérdéseikkel. Jön a trénered a gorillákkal,

és kiment az egyre szorosabb gyűrűből. Figyelmeztet, hogy máskor egyedül ki ne gyere, mert bárki bármikor lelőhet a tömegből. Nem lehet tudni ki a másik cég embere. A verseny életre-halálra megy, ha verseny előtt ölnek meg, nekik az is jó. Készülsz a másnapi versenyre. A verseny előtt megnézed minden oldalról a géped, kiválasztod melyik extrát kéred rá, meghallgatod a cég urának üzenetét és elindul a verseny. És ekkor akadt meg a film...

Eddig a történet és annak bemutatása nagyon tetszett. Egészen beleéltem magam ebbe az óriáscégek és a média által uralt brutális jövővilágba. És akkor elkezdődött a játék, sajnos. Egy 3D-s szépen scrollozó, textúrázott lövöldözős játék kellett volna legyen előttem a képernyőn, a dobozon látott képekből következtetve. Még a legkisebb gondom a város szegényes grafikájú kivitele lett volna. A nagyobbik probléma az az volt, hogy a terepen

rajtam és ellenfeleimen kívül ezer mütyür mozgott össze-vissza: rendőrök, felismerhetetlen bónusz-tárgyak, valami kamerások, akik szintén lőttek rám... Egyszerűen mindenki össze-vissza lőtt. Első reakcióm az volt, hogy az utcák labirintusában kerestem egy nyugis kis mellékutcát és oda beálltam a gépemmel, és ki-kinéztem, de hát ezzel nem lehet megnyerni a pályát. Mikor kimentem, akkor meg továbbra is az előbb látott anarchikus kép fogadott. Egész egyszerűen túllőttek a játék készítői a célon. Túl sok mindent zsúfoltak a játéktérre és így áttekinthetetlen és idegesítő lett. Az ember csak lő mindenre, ami mozog – ez pedig nem túl érdekfeszítő és intelligens foglalatosság. A későbbi pályákra egészen jó grafikát ígérnek a dobozon levő képek. De nekem, és szerintem másnak sincs türelme addig szenvedni ezzel a városi pályával. Pedig kár érte. Az egyik legjobb történet és körítés eddig szerintem a szomorú jövőt bemutató játékok közül. Bombasztikus zene és 16-bites effektek. Támogatja a VFX1 és a CyberMaxx VR-sisakokat, valamint minden fontosabb hangkártyát. Multi-player funkció. 11 féle világ. Sok-sok nyálcsorgató opció, de mindezeket agyonüti a játék. A hasonló

jellegű Megarace-nél azért sírtunk, mert bár gyönyörű, de túl egyszerű (csak jobbra-balra mozgás és lövés) – itt a másik végletbe estek át, túl sokat akartak, és egy idegesítő, scrollozó játékot csináltak. Két dolog, amit nem tudtam kipróbálni, és lehet, hogy úgy jó a játék: a multiplayer mód és a VFX-sisak. Ezek nélkül biztosan mondhatom, gyenge középmezőny.

Charlie

USGOLD

– maga a játék rész átláthatatlan

+ jó zene és hang, támogat minden fontos hangkártyát, jó kerettörténet és hangulatos kivitelezés

MS DOS 5.0
486/33
8 MB RAM
SVGA
4 MB HD
VR sisak
SOUNDBLASTER comp.

84%

HELL

Folytatás az előzőt megelőző számból (nem az én számból).

Újra itt, köztetek, kik nem szegasztokosok, elektor kalandorok, hanem cool kaland játékosok vagytok. Múltkor helyhiány miatt abba kellett hagynom a leírást, most folytatom. Sok víz lefolyt a Dunán mióta nem találkoztunk. Rögtön rátérek a lényegre, nem húzom az időt.

„Szóval Laura Prophet elmondta, hogy hogyan tudnék egy csomó lét csinálni a rövid kis 100... kilencvenegynéhány – ezremből. Majd kipróbáljuk – gondoltam. Nem csak ennyiből állt a Deadly Sevenek főhadiszállása, ezért bementünk a lenti ajtón. Két ember volt a szobában, Languo egy rövid eszű disznó és Barbara Bacchus. Languo azt mondta, hogy szívesen mondana 1-2 dolgot Brian Averyről, de pillanatnyilag nincs olyan szellemi állapotban, hogy ezt megtehesse. Ha szereznénk neki egy szeszfőzőgépet, akkor lehet valamelyest kitisztulna az elméje. Információ, azért mindent – gondoltam. Meglesz a szeszfőződ ! – mondtam neki. Barbara csak azt árulta el, hogy volt egy békítőebédjük a Clean-ekkel, de balhé lett a vége, most már semmi esély a békülésre. Hmmm. Bementünk a felfelé nyíló ajtón. Ez Dolph Van Ittey, a vezér szobája volt. Semmi nem volt ott, csak egy számítógép. Ez mind jó volt, csak sajnos nem tudtuk a belépési kódot (mellesleg a kérdés is jópofa volt „Tükröm, tükröm mond meg nékem, ki a legmenőbb a vidéken?). Szóval ez akkor nem jött össze. Elnéztünk a Cybershop-ba.

Csak a doki volt ott és a hely is eléggé... szétvertnek nézett ki. Hát igen, őt is megtalálta a Kéz.

Azt mondta, hogy le akar lécelni, de a pénzt össze kell még rá gyűjtenie. Mellesleg volt egy álkulcs implantja (implant – az ember testébe építhető szerkezet, mely különböző célokat szolgálhat) és $6.000-ért szívesen beépítette volna egy kedves ismerősnek. Megvettük tőle, mert sosem tudhatta az ember, hogy mikor mit kell majd kinyitnia. Mellesleg találtunk még egy réz csőhuzalt is a földön. El is hoztuk, úgysem kellett már a dokinak (igaz nem mondta). Épp ideje volt, hogy megtudjunk egy-két fontosabb dolgot is, ezért elnéztünk Jean St. Muchoir irodájába, a Federal Triangle-re.

Az ajtó persze zárva volt, de kit érdekelt ez akkor, amikor egy $6.000-os implantunk volt. Ki is nyitottuk az ajtót, majd bementünk. Cool. Tetszett az iroda. Rögtön a számítógépre vetettük magunkat, de sajnos a kis betyár egy kóddal védte le, hevünk valamelyest alább hagyott. A gép mellett ott volt egy jegyzettömb is és egy ceruza... a jól ismert módszer. A ceruzával átsatíroztuk a jegyzettömböt, mire találtunk valamit, ami remélhetően a kód volt. A cerkát eltettük és beírtuk, hogy GOD'S JUSTICE. Tá-táám. Bent voltunk Muchoir rendszerében. Yessss. Nos, ott volt egy csomó minden. Amit lehetett azt mind elolvastuk, de volt egy-két dolog, amit kód védett. Néhányat meg tudtunk fejteni. A „Citizens Freedom Front" menübe csak úgy léphetünk tovább, ha beírjuk a kódot. A kód két szóból áll, és a két szó első két betűjét törölték, abból lett a „ggytom". Ez nem volt olyan nehéz. A helyes kód a FOGGY BOTTOM volt.

A „Government Operations" menüben már nehezebb dolgunk volt. A „Night of the Titans" menüben „Ilt" volt megadva és csak hosszas tépelődés után jöttünk rá, hogy a kód HELL PIT. Sajnos a „Night of Re-Entombment" kódjára akkor még nem jöttünk rá, kénytelenek voltunk azt kihagyni. „Massimo Eddie"-nél is kellett egy kód, amire a kódok logikája alapján hamar rájöttünk. A kód a „Federal Triangle", és ennek segítségével egy üres Transgressor igazolványt kaptunk, amit hála Sophia hamisítási gyakorlatának, gyorsan ki is töltöttünk.

Sajnos Massimo Eddie címét nem tudtuk meg. A „Fringe Operations" menünek az „anerling" alapján a DEAN STERLING a kódja.

Nos miután egy csomó mindent megtudtunk Mouchoir gépéből (ezt helyi problémák miatt nem írom le), újult erővel kezdtünk a nyomozásba. Az első lépésünk az volt, hogy elmenjünk Dean Sterlinghez, a démonvadászhoz a FarragutNorthra.

Épp az irodájában volt. Azt mondta, hogy már várt minket. Tudta, hogy előbb-utóbb fel fogunk nála bukkanni. A mi segítségünk kellett neki, hogy Mr. Beautifult elkapja, igaz akkor még nem a „szépségen", hanem csak Asmodeus (ő is egy befolyásos démon, filmeket forgat) elfogásán dolgozott. Mivel az a szemét mindig keres embereket a filmjeihez, jó lenne, ha mi megpróbálnánk bejutni egy filmjébe – mondta – és akkor neki már csak el kellene kapnia (ami nem olyan vészes). ő nem teheti meg, mert a démonok már elég jól ismerik. Azt mondta, hogy nézzünk be hozzá minden nap és ha megtudta Asmodeus címét, akkor elkezdődhet az akció. Az utunk innen a Gneo-Gnostics-osokhoz vezetett a Capitol South-ra.

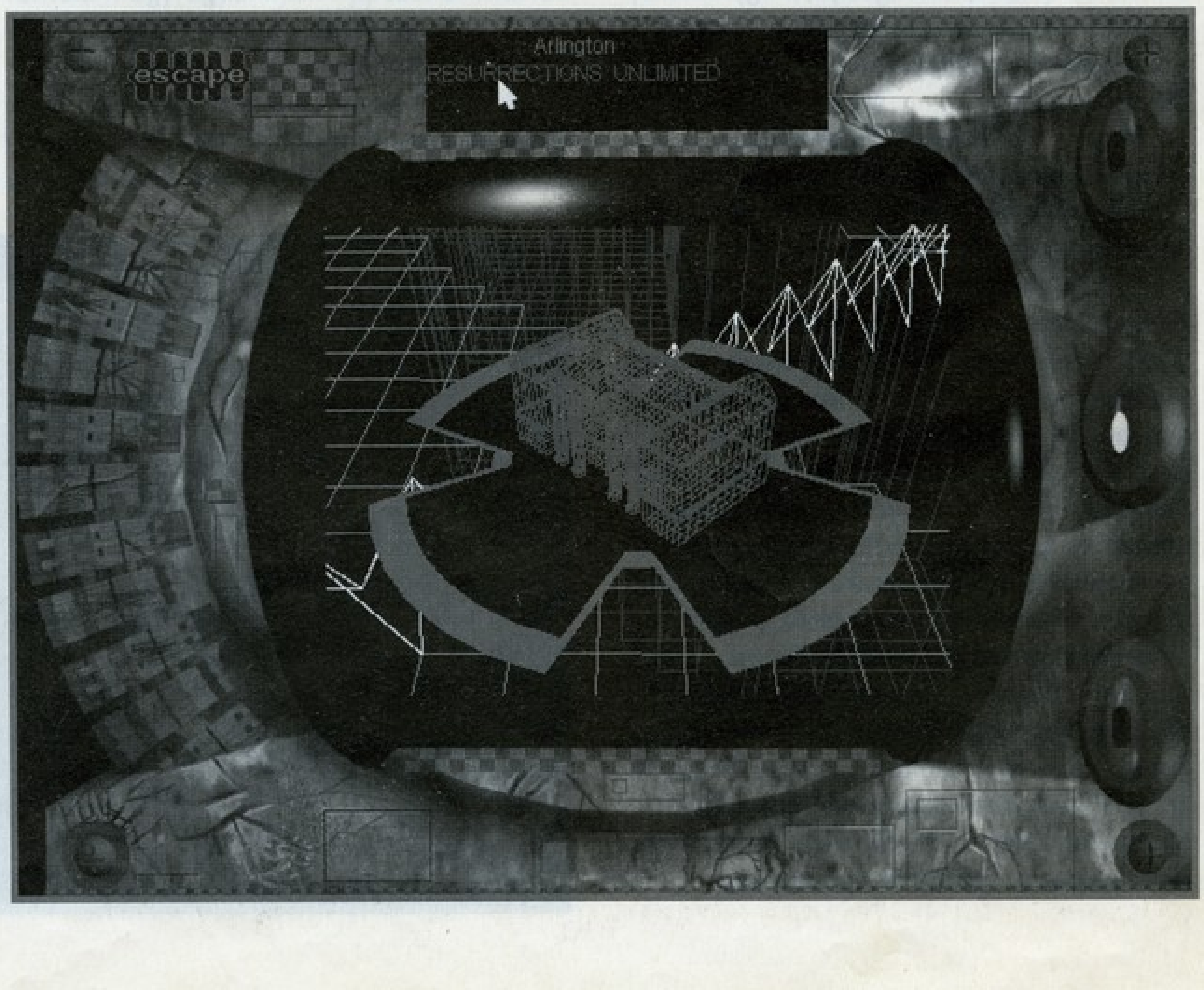
Itt is volt egy lány akit aznap este öltek meg, mint amikor minket próbáltak meg. Deirdre O'Connor nem hitte el, hogy ő is meghalhat. Profi volt, de a Kéz elkapta őt is. Ha többet akarnak tudni róla, akkor beszéljenek Daviddel és Wickerham Dodge-val – mondta. Megkérdeztük tőle, hogy beszél-e latinul (ugyanis azok a hülye szövegek (amiket álmodtunk) latinok voltak), mire azt felelte, segít nekünk minden fordításban, de akkor nekünk is kell érte tenni valamit. Ok. A L'Enfant Plaza-n lakik egy gyűjtő, aki csak antik dolgokat gyűjt. Van nála egy pergamen, amit még régebben lopott el egy árverésről. Szerezzük meg neki, akkor segít mindenben amiben csak tud. Jó. A szobában álló nő elmondta, hogy Deirdre a deckjében tárolt mindent, legutoljára a Sustenance Authority-nek dolgozott. Ez is valami. Átmentünk a jobb oldali szobába. David azt mondta, hogy Deirdre gépe nincs náluk, biztos valami büdös raktárban rohad. Ha a prof. megengedi, akkor ő is hagyni fogja, hogy átkutassuk Deirdre cuccait. Wickerham Dodge elmondta, hogy ő Deirdre-vel dolgozott, de semmi különös munkájuk nem volt akkor, amikor a Kéz megölette. Megkérdeztük tőle, hogy mit tud O'Conorról mondani, mire azt mondta, hogy kérdezzük meg ezt Deirdre-től magától. Deirdre ugyanis lementette a személyiségét, a hangját, a kapcsolatait... mindenét CD lemezekre (úgy mint Cynna) és most itt van a központi számítógépben. Deirdre csak azt mondta, hogy a Kéz azért ölette meg mert túl jó volt, különben sem kell a Kéznek ok a gyilkolásra. Ennyi elég is volt, elnéztünk a L'Enfant Plaza-ra, a műgyűjtő lakására.

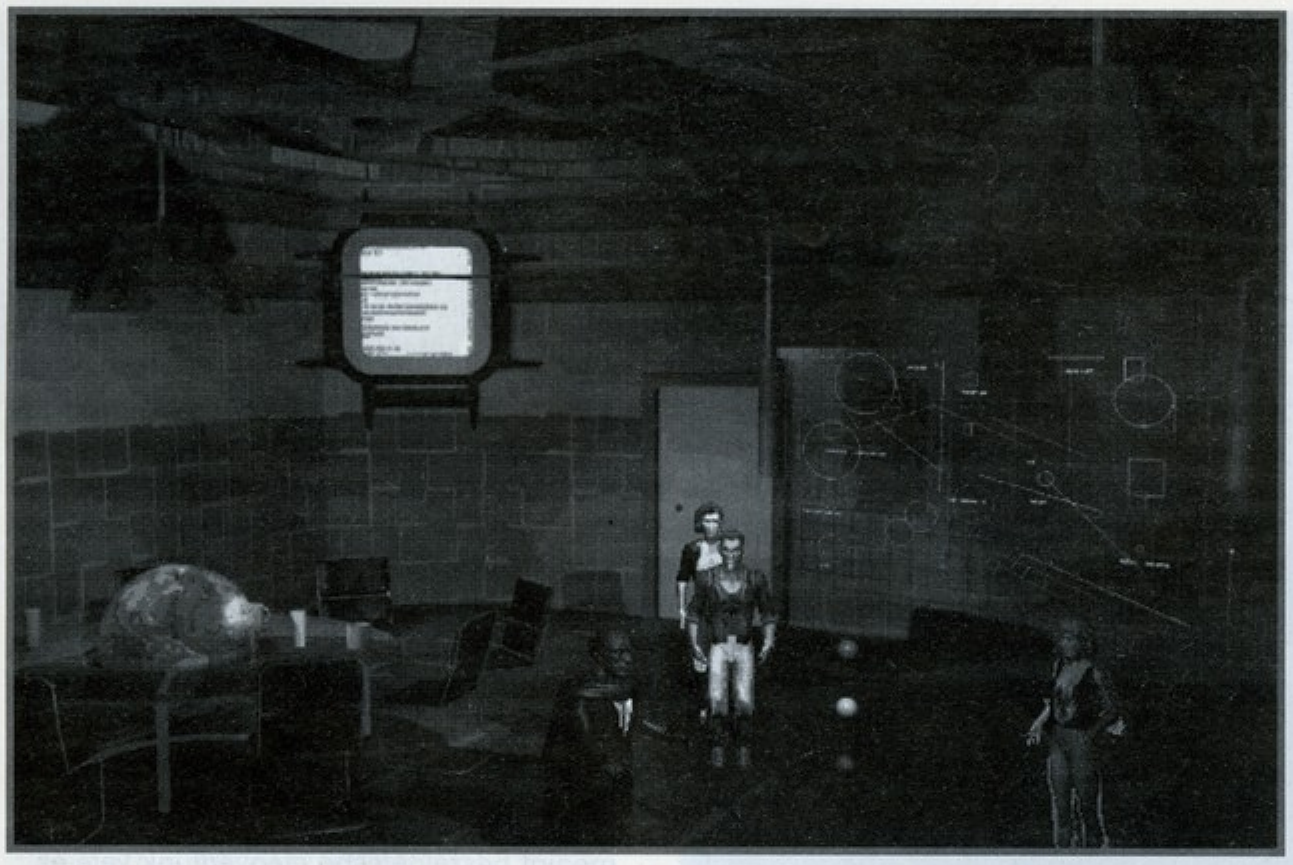
Sajnos semmit nem tudtunk tenni, mert a pergament egy lézeres riasztó rendszer védte. Elnéztünk a Federal Centerbe, a New Corporeal Biologicshoz.

A zöldruhás ürge azt mondta James Hennelyről (szintén aznap este ölték meg). Nem tudja miért. Talán azért, mert volt egy öccse aki a Polgárok a Szabadságért Front (CFF) tagja volt, de egy akció folyamán megölték. Volt Jimmy-nek egy fura nyaklánca valami fura latin szöveggel (a szöveg szinte ugyanaz volt, mint amit mi álmodtunk). Mellesleg épp a tökéletes emberi bőr és hús kidolgozásán munkálkodott. Volt ott még egy 5088-as „anyagép" is, de semmi különöset nem tudtunk meg tőle. Egy csomó minden volt elszórva a teremben, fel is vettük a kerozint, a két tölcsért, a fém bögrét és az elektromágnest. Be is fejeztük ott. Elmentünk a Pszionikusok Ligájához Georgetown-ba.

A fogadóteremben két emberke ügyködött, de csak azt mondták, hogy beszéljünk a Főnökükkel Colombus-szal. Ok. Bementünk az ajtón. Colombus épp valami labdákat forgatott. Elmondtuk neki, hogy a Kéz valószínűleg meg akarja majd öletni. ő erre azt mondta, hogy az lehetetlen, mert semmi szabályellenest nem tesz, meg bla...bla...bla.... Miután megint beszélgetésbe elegyedtünk vele és elmondtuk neki, hogy a segítségét szeretnénk kérni, ő azt mondta, hogy nem fog segíteni, mert ütközik az elveivel. Kösz, jó arc vagy – gondoltam. A lány, Suzy azt mondta, hogy ő sem segíthet, de tud valakit, akit meg tudna győzni arról, hogy segítsen, mellesleg az a valaki elég jó pszionikus is. Splits Magnola régebben vált ki a Ligából, most egy pszionikus zsoldos csapatnak dolgozik, a Menials-oknak. Azt mondta, hogy vigyük neki oda Splits-et és ő beszervezi nekünk. Mellesleg vigyünk neki egy „diggert" is (digger – agyminta azonosító gép) és akkor egy szuper kis fegyvert csinál nekünk a pszionikusok ellen. Ok. Megadta a Menials-ok címét. Elmentünk a Capitol South-ra, a Menials-ok főhadiszállására.

Ott ült Mick és söröket teleportált magának a hűtőből. Egy csellel (nem volt nehéz, mert elég részeg volt) kiszedtük belőle, hogy a Menials-ok most éppen az Asylumban dolgoznak. Még szerencse, hogy Scub-nál volt egy kis altató. Kivettünk egy sört hűtőből és beletettük az altatót.





Mick kiteleportálta magának a sört, megitta és az kiütötte. A legkisebb meg mind megette... Na... Szóval, Mick elterült, én meg felvettem a „diggert" (Collector Unit). Innen rögtön a Foggy Bottom-nál található Asylumba mentünk.

A nő (ott állt) semmi különöset nem mondott, csakhogy gyűlöli a fehéreket, meg most legalább bosszút állhat rajtunk... Kösz. Clap az asztalnál ült. Elmondta, hogy Splits már rég kilépett tőlük, ráadásul ellopott néhány TB (terrabyte) kibányászott érzelmet is. Ezt nem hagyhatta, mert bazi sok pénze volt benne. Felbérelt egy profi bérgyilkost, aki ráadásul pszionikus is, Milvaukee Jacket, aki mindenhova követi és amint megtudja hogy hol az anyag, meg is öli. Splits olyan hülye volt, hogy néhány hónapja ugyanabba a bárba, a Fitzgerald's Speakeasy-be jár inni. Jack-nek nem lesz nehéz dolga. Ennyi információval gazdagodva bementünk a jobb oldali szobába, ahol néhány pszionikus éppen nagy munkában volt. Nem is tudtunk meg semmi különöset, csak annyit, hogy ezek szadista állatok. Mivel megvolt a „digger" visszamentünk a Pszionikus Ligához Gergetown-ba.

Rögtön bementünk Suzyhoz és odaadtuk neki a diggert. Meg is csinálta nekünk a kis fegyverecskét. Azt mondta, hogy ez majd jól megsüti azt a pszionikust amelyiken majd használjuk. Yesssz. Sült pszihók!!! Innen rögtön a L'Enfant Plaza-ra mentünk a Fitzgerald's Speakeasy-be.

Nem voltak valami sokan. Összesen négyen. Ketten a pankrációt nézték a Holo-Tv-n, Milvaukee Jack és Splits Magnola. Megkérdeztük a csapost, hogy mit tud az emberekről. Senki sem nagy durranás. Nyugis srácok. Ez a Splits gyerek az utóbbi héten elég sokat iszik, lehet, hogy nyert. Milvaukee Jack csak azt mondta, hogy hagyjuk, mert relaxál. Volt két üveg sör a bárpulton, fel is vettük. Sosem jön rosszul néhány ingyen sör. Splits először nem akarta elhinni, hogy itt ül tőle két méterre az, aki meg akarja ölni, de megérezte. Észrevettem, hogy egy shotgun van a falon, ezt Splits meg tudta szerezni, csak az kellett hozzá, hogy eltereljük Milvaukee Jack figyelmét. Az egyik sört belevágtam a Holo-Tv-be, ezalatt Splits megszerezte a shotgunt és lelőtte Jack-et. Eggyel jössz nekünk – mondtam Splits-nek. Azt mondta, hogy eljön velünk, de csak akkor, ha a Ligához visszük. Ok. ő belép hozzánk, ezért Sophia Bene-t kell „kirúgnunk". Felvettük a shotgunt és visszamentünk Gergetown-ba a Ligához.

A fogadóteremben levők nem szívesen látták viszont Splits-et. Rögtön be is mentünk Suzyhoz. Splits rövid eszmecserét folytatott Suzyval és kifejtette neki, hogy nem akar segíteni senkinek, mire Suzy „nyomatékosan" akarta rávenni arra, hogy segítsen nekünk és hogy szeresse őt. Azt már Colombus sem hagyhatta, hogy Suzy felhasználja a pszionikus erejét Splits ellen, és véget vetett a vitának. A vége az lett, hogy Colombus kirúgta Suzyt a Ligától és Splits megígérte, hogy segíteni fog nekünk. Még egy rövid elnézést kért az előbbi atrocitásért Colombus és eljöttünk. Az utunk a Foggy Bottomon található Asylumba vezetett.

Rögtön be is mentünk a „kínzó terembe" és kipróbáltuk a masinánkat (Collector Unit with Cyberfry). Elég látványos lett a hatása. Mind a két szemétláda saját agyában fetrengett a földön. A két nő megköszönte nekünk, hogy segítettünk nekik, majd kimentünk az előtérbe. Clap ott fetrengett és elátkozta a napot amikor megmondta nekünk, hogy hol találhatjuk Splitset.

Eme rövid kis kitérő után benéztünk Dean Sterlinghez, de még nem találta meg Asmodeust. Tovább is mentünk a Judiciary Square-re a Phreakbeats-ekhez.

Egy magányos poroltó ácsorgott az egyik sarokban, rögtön meg is mentettük. A játékgépen játszó gyerek elmondta, hogy épp egy akcióra készülnek az Acti-Deck (olyan számítógép, ami kapcsolatot létesít a használójának az agya és a processzor között, hibás volt és kihatott a használó génrendszerére) feltalálójának egy volt alkalmazottja ellen. Elég röhejes. Egy 118... éves öregembert akartak megölni azért, amit 60 évvel azelőtt tett. A lány nem mondott semmi különöset. El kellett mennünk figyelmeztetni Oscar Drexlert. Elmentünk tehát a Union Station-re.

Az öreg meg sem hallotta, hogy bementünk a lakásába. Elmondtuk neki, hogy meg akarják ölni, megadtuk neki Dante barátunk címét, hogy menjen oda, ott biztonságban lesz. Épp ideje volt már visszamenni a műgyűjtő lakására, a L'Enfant Plaza-ra.

A helyzet semmit sem változott. De közben rájöttünk a megoldásra. Az elektromágnessel megszereztük a pergament és visszamentünk a Gneo-Gnostics-osokhoz a Capitol South-ra.

Odaadtam a profnak a pergament. Alig tért magához. Épp ideje volt már (hogy magához térjen), hiszen nagyon érdekelt minket a latin szövegek jelentése. Három hasonló szöveget tudtunk, mind a hármat le is fordította. Nem lettünk sokkal okosabbak. Átmentünk a számítógépterembe, hogy átnézzük Deirdre dolgait. Szóltunk a srácnak, mire megjegyezte, csak azért hagyja, mert a prof megengedte. Na, fogd be az arcodat. Egy fura papírt találtunk egy csomó latin szóval, de ami a legfurább az az, hogy hozzá volt tűzve egy olyan latin szöveg is, mint amivel mi szoktunk álmodni (amíg

volt időnk aludni). Visszamentünk a profhoz és ezt is lefordíttattuk vele. Még mindig nem lettünk okosabbak. Na mindegy. Épp ideje volt elnézni Burr szenátorhoz az Angol Nagykövetségre.

Nem valami nagy örömmel fogadtak minket, mert az akció nem sikerült. Bementünk a szenátorhoz. Burr azt mondta, hogy a rakétájuk egy házat talált el. Mi megmondtuk neki, hogy már akkor is szóltunk, hogy ez nem valami jó ötlet, de mindegy. Azt mondta, csak akkor jöjjünk vissza, ha valamit megtudunk az embereiről. Ok. Elnéztünk a Judiciary Square-re, a lóverseny pályára.

A lóverseny pályán két öreget találtunk az első teremben. Azok is az „szivassuk egymást gyerekek, de annak ellenére mi vagyunk a legjobb barátok" típusba tartoztak. Semmi különöset nem mondtak, ezért bementünk a fogadóterembe. Az ott lévő nő rögtön elkezdett üvöltözni (mikor hozzá szóltam), hogy lesem a tippeit... „Na húzzál bőrt a fogadra bébi és csend!" Megnéztem a fogadó gépet, de ez még nem a Solux Stakes volt. Hagytuk is a fenébe az egészet. Elmentünk a Watergate-re, az Eschatology, Inc. irodáiba.

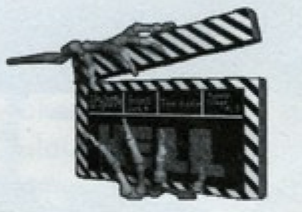
Két emberke volt ott (doktor Herculeről nem igen lehet elmondani, hogy ember). Megkérdeztem, hogy mit tudnak mondani egy Adam Schonbrun nevű emberről. Kiderült, hogy Schonbrun nekik dolgozott. Elég zárkózott volt, nem ismerték. Sőt, nem is látták, mindig videofonon érintkeztek.

Ez jó – gondoltam. Talán azért ölette meg Solux, mert Schonbrun éppen a Dante térképezésen dolgozott. Egy térképen a pokolról. Szerencsére meg tudták menteni a haláltól, egy Resurrections Limited nevű cégnél van felélesztésen, kb. hat évig fog tartani amíg újra ott lesz közöttük, de akkor sem lesz a régi. Megadták a cég címét. Ok. Elnéztünk a céghez (Resurrections Limited) Arlingtonba.

Egy nő „várt ránk". „Á, szóval maguk jöttek, hogy betegyék az új alaplapot a központi számítógépbe... jó, jó, jó. Akkor tudják azt is, hogyan kell kikapcsolni a riasztórendszert. A gép a szemben levő

ajtó mögött van. Siessenek!" Szóhoz sem jutottunk, de legalább tudtuk merre kell menni. Bementünk, akarom mondani bementem.

Egy lézeres riasztórendszer volt itt is. A gáz az volt vele, hogy a sugarak nem csak fentről lefelé cikáztak, hanem jobbról balra... keresztbe, hosszába... Cool. Itt menj át – gondoltam. A gond az volt, hogy nem csak egy sávon kellett átmennem, hanem vagy hármon. Próba szerencse. Elővettem a kis kocsit amit a garázsban emeltem el, és hanyatt feküdtem rá."



Na, itt vagyunk. Át kellene jutni ezen a rohadt riasztó rendszeren, vagy ki kellene kapcsolni. De hogy? Itt megint egy tippcsokor következik (később remélem egy ugyanilyen tippcsokor már a végső megoldást fogja segíteni):

– Ha Languonak (Deadly Sevens, hátsó szoba) odaadjuk az összeszerelt szeszfőzőt (megvan minden hozzá, csak a „Jury rig skill"-lel össze kell szerelni), nem mond semmi újat, elfogy a „Jury rig skill"-ünk és nem haladtunk tovább semmit. Megemlít egy távirányítót, de sehol sem találjuk. Hmmm.

– Pap Pap képregény boltjában egy vírus tönkretette a gépet, ha beírjuk a megfelelő kódot, akkor a vírus kiirtja önmagát, és a gép újra használható lesz. Ekkor cserébe ad nekünk néhány képregényt, amit oda kell adni Gracious (???) Lovell-nek a Clean-eknél. Ekkor sarokba tudja majd szorítani a vezetőjüket, hogy hagyja Drip-et és Electric Sex-et „barátkozni". Cserébe segít... Mi a kód?

– Dean Sterlinghez vissza kell járkálni, hátha megtalálja Asmodeust. Ha megtalálja, kapunk egy címet.

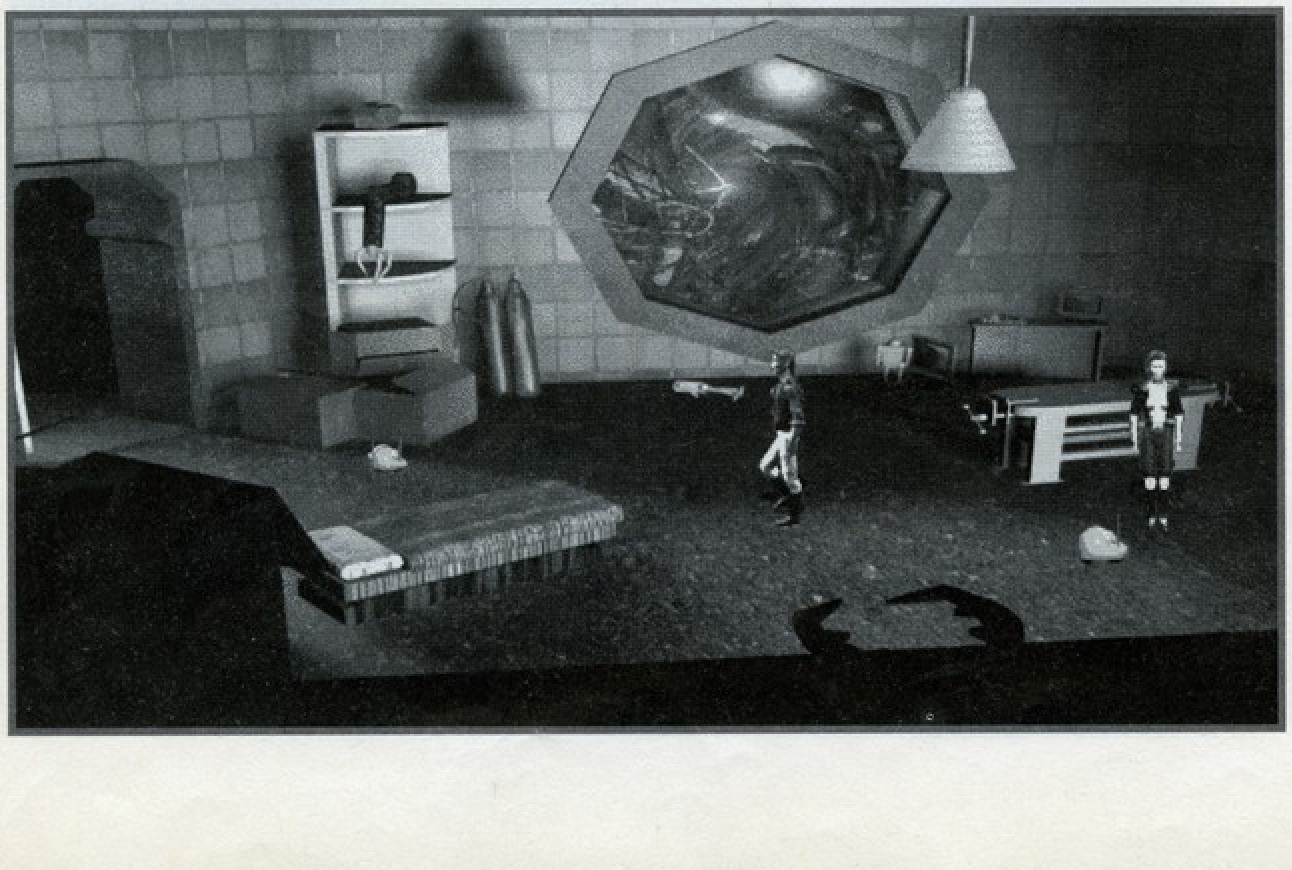
– Dolph Van Ittey (Clean-ek vezetője) szobájában van egy számítógép. Ha tudnánk a kódot, akkor biztos megtudnánk egy-két dolgot Dolfiról. Ennek birtokában a Clean-ek vezetője le tudná járatni Dolfit, és segíteni Chastity Benét elhozni a bandáktól. Cserébe az anyja (épp ott van az Interface-ben) szintén segítene. Mi a kód?

– Jean St. Muchoir szobájában a számítógépben van egy kód, amit nem tudtam megfejteni (remyrdi), ha ez sikerülne, egy-két dolog megint kiderülne. Mi a kód?

– Az Interface-ben lehet megidézni Mr. Beautifult. Csak a helyes kód kellene (biztos valami latin szó).

Szóval ezeket a dolgokat kellene megoldani, és máris tovább tudna haladni az ember. Elég lenne egy kód is. Az összes párbeszédet visszaolvastam, de semmi.

Még csak egy logikus vagy nem logikus következtetést sem lehet levonni. Nem baj, remélem hamarosan látni fogjátok a beígért rövid útmutatót. Addig is jó szórakozást.



Mr. T.

MICROPROSE és Sid Meier

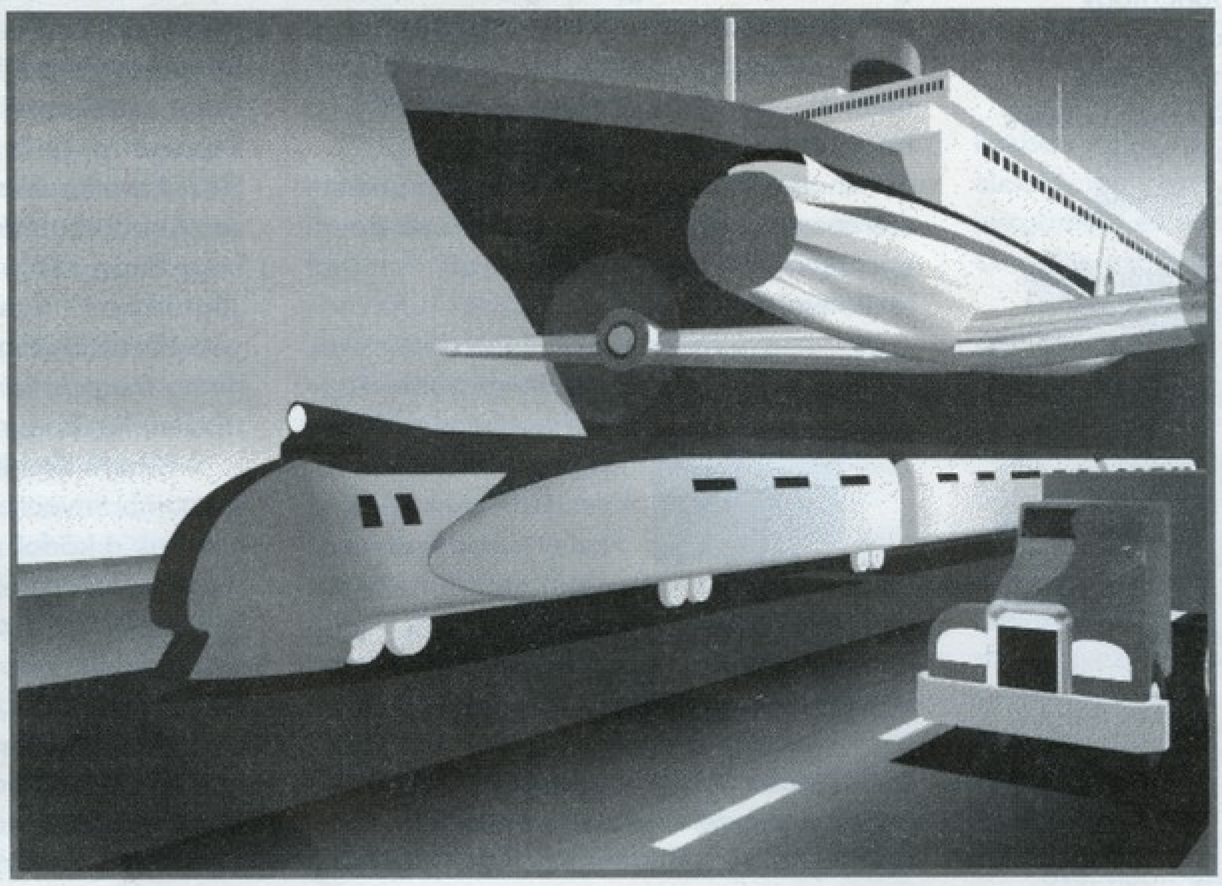
Ebben a hónapban a MicroProse cég kerül bemutatónk nagyítója alá. Mindenek előtt egy kis áttekintés arról a cégről, melynek neve egyet jelent a minőséggel, a realisztikussággal, az aprólékos kidolgozottsággal és a kiemelkedő játszhatósággal.

A Microprose-t 1982-ben alapította Bill Steanley és Sid Meier. Mindketten a General Instruments Corporation alkalmazottai voltak és egy Las Vegas-ban tartott konferencián Sid tömören értékelte a Red Baron-t: „Egy hét alatt jobb játékot tervezek ennél!”

Stealey pedig azt felelte: „Ha meg tudod csinálni, én el tudom adni.”

Nos, nem lett kész egy hét alatt, eltartott két hónapig, de Sid elkészítette a Hellcat Ace-t. És itt kezdődik a MicroProse történelme...

A cég programjai mindig is a legjobbak közé tartoztak. Eddig megjelent szoftvereiket túlzás lenne felsorolni, de megemlítenék néhányat a legnagyobbak közül: F-19 Stealth Fighter, F-117A Stealth Fighter, Civilization, Darklands, Microprose Golf, Flames of Freedom, Special Forces, Covert Action, Knights of the Sky, Gunship 2000, Railroad Tycoon, M1 TANK, Pirates, F-15 Strike Eagle, Silent Service, Super Tetris, B17 Flying Fortress, Formula One Grand Prix, Harrier, Dogfight, The Legacy, Fields of Glory, A.T.A.C., Pirates Gold, Rex Nebular, Starlord, UFO, Colonization, .. és még sorolhatnám egy ideig, de sajnos csak két oldalam van. Úgy hiszem erről a széles palettáról mindenki tudott magának választani ízlése szerint, és nagyon kellemesen szórakozott. A szimulátorokról Sorell mester tudna igazán szépeket mesélni, gondolom neki is meg vannak a maga kedvencei. Én a Civilization, a Railroad Tycoon és a Colonization említésekor éreztem kellemes borzongást; átvirrasztott éjszakák, sikerek és kudarcok emlékei bukkantak elő. Meglehet elő is veszem a Civilazationt újra! De ez a cikk most nem erről szól. Azt pedig, hogy mit tervez a cég idén, minden bizonnyal megtaláljátok majd a következő havi ECTS beszámolóban.



Úgy hiszem az a két ember, aki megalapította ezt a céget, megérdemel még néhány szót. Bill Stealey mindössze öt év alatt ezt a kis csapatot a világ legnagyobb szoftvercégei közé emelte. Ehhez nagyban hozzájárultak a kiemelkedően magas példányszámban eladott szimulátorok (F-15, Gunship, F-19). „Az átlagos otthonok lakóit, melyekben ott a számítógép, programjainkkal ki tudjuk emelni a szürke hétköznapokból.” – mondta Bill és csapatával ezt el is érte. Köszönjük! Csak, hogy tudd: J.W. „Wild Bill” Steanley a pennsylvaniai Wharton egyetemen végzett. 1970-1976 között repülő-oktatóként dolgozott, s több mint háromezer órát repült már, s ha hiszed, ha nem, egykoron még a Pentagonban is volt tanácsadó!

Sid Meier mindig vonzódott a játékokhoz, ösztöneivel s tapasztalataival olyan játékok kifejlesztéséhez segítette a céget, mint az F-15 Strike Eagle, a Silent Service, a Pirates!, a Red Storm Rising és az F-19 Stealth Fighter. Ezekből a programokból több mint két millió példányt adtak el! Sidről mindenki tudja, hogy újításainál elsődleges szempontnak tartja a realizmust és a kiemelkedő játszhatóságot.

„Előéletéről” annyit, hogy a kanadai születésű Sid Meier 1976-ban szerzett „Computer Science” diplomát a michigani egyetemen. Ezután a General Instruments Corporation programozója lett. 1980-ban Sid vásárolt egy Atari 800-at és ezzel eldőlt a sorsa, beleszeretett a játékokba! Azután rájött, hogy ő is tudna ilyet tervezni és a már ismertetett párbeszéd után megszületett a MicroProse. Sid törekedett arra, hogy a kezdő és a profi játékosok egyaránt jól szórakozzanak. Ezt meg is valósította és jó néhány díjat is kapott; '86 a Silent Service volt az Év Szimulátora Amerikában, Angliában, Németországban és Franciaországban, '87-ben a Silent Service és az F-15 megkapta a Software Publishers platina díját (250.000 példány), 1988-ban a Pirates! volt a legjobb fantasy/science fiction game, 1989-ben az F-19 lett a legjobb szimulátor, .. és mindez még csak a kezdet volt. Az eddigi csúcs a Civilization, ami három évig a csúcson volt és csaknem egy millió példányban kelt el (eddig). „Az emberek szeretik a kalandot, a kihívást. Mehetnek moziba és olvashatnak könyvet, de a gép előtt ők válnak a történet irányítójává, tőlük függ

minden." – mondta Sid, és milyen igaza van. Aki egyszer beleszeret a számítógépes játékokba, az bizony úgy marad!

És most következzen egy beszélgetés Sid Meierrel!

– Mindenek előtt, hogyan keveredtél a szoftver fejlesztéshez?

Mindig imádtam játszani, tudod gyerekkori táblás játékok, stratégiák és persze szerettem kártyázni. Az egyetemen programozást tanultam, aztán nem sokkal azután, hogy megjelentek a személyi számítógépek, vettem egy Atari 800-at. Ezen programozhattam és játszhattam is, mindent tudott, amit szerettem. Aztán találkoztam Billel és gondoltuk, megpróbálunk alapítani egy társaságot, majd meglátjuk, mi lesz belőle. Nekem a tervezés ment, neki az üzlet. Akkor az egész szoftverpiac még gyerekcipőben járt. Kiadtunk néhány programot, aztán kicsit növekedtünk, két barátom csatlakozott hozzánk, és MicroProse fejlődésnek indult.

– Valóban magad programozod a „Sid Meier" névvel fémjelzett szoftvereket vagy ez csak amolyan üzleti fogás?

A legutóbbi játék, a Colonization kivételével, amit Alan Reynolds programozott, minden játékot, ami a nevem alatt megjelent, én programoztam. Mindig alkalmazunk „segéderőt" a hanganyag és az animációk programozásához, de a játékot magunk csináljuk. Ez számomra egyszerűbb mint leülni és megírni a storyboard-ot. Szóval meglehetősen sokat programozok.

– Átlagosan mennyi idő alatt készül el egy játék?

Minimum egy, de általában inkább másfél év alatt. Az alapokat megcsináljuk három hét alatt, aztán megnézzük, hogyan dobhatnánk föl, hogyan működik, mit kell kijavítani, szükségünk van erre-arra, aztán eljön az a nap, amikor elmondhatjuk; kész van.

– A játékaid egyik legfontosabb jellemzője a komplexitás. Hogyan tudjátok letesztelni, hogy minden tökéletesen működik-e?

Annyi embert állítunk a tesztelésre, amennyit csak tudunk, főleg, amikor közeledünk a végleges verzióhoz. Tíz-tizenöt ember játszik a programokkal és elmondja a benyomásait és tapasztalatait. Tudod, aki egy évig dolgozik rajta, az sok mindent nem vesz észre. Mindig megpróbálok ott lenni, amikor a teszter először kipróbálja a játékot.

– Remélted, hogy a Civilizationnak ilyen nagy sikere lesz?

Az igazság, hogy sosem lehet ezt tudni. Persze minden játékkal kapcsolatban kialakul valamilyen érzésed, esetleg különösen belopja magát a szívedbe. Mi nagyon élveztük a Civilizationt, amikor készítettük és szerettünk játszani vele. De nem tudhattuk biztosan, hogy ilyen sikere lesz.

– A legtöbben azt mondják, hogy a Civilization olyan, mint a kábítószer. Mit szólsz ehhez?

Van a játékban valami, ami újra és újra odavonzza a gép elé a játékosokat. Valamit kipróbálsz, esetleg legközelebb valami mást szeretnél csinálni. Sok út vezet a célig, és kialakíthatod a saját stratégiádat. Mindig lesz olyan út, amit még nem érintettél!

– Ebben a játékban a döntéseid eredménye nem azonnal látható, hanem jóval később jelentkezik. Nem gondolod, hogy így kevésbé érdekes?

Dehogy, sőt. Szerintem pont ez a jó. Kifigyelni, hogy a dolgok hogyan függenek össze, mi mit befolyásol. Azt tudod, hogy azonnal mit nyersz vele, de hogy egyetlen döntés a későbbiekben mire lesz kihatással, azt bizony ki kell tapasztalni!

– Sokan azt mondják, hogy nem fair a játék, a computer „cheatelt". Igaz ez?

Igen. De mindkét irányba! Ha könnyű fokozatban játszol, akkor a gép tulajdonképpen maga ellen játszik, a nehezebb fokozatokban természetesen egyre profibb. Megpróbáljuk a kialakítani az egészséges versenyszellemet.

– A Colonization-ban egy meghatározott időszakba helyezted a történetet. Miért korlátoztad ezzel a játékot?

Mi nem a Civilizationt akartuk előásni, hanem azoknak az embereknek örömet szerezni, akik megírták, mennyire szerették. Megpróbáltuk megkeresni azokat a kulcsfontosságú dolgokat, amik azzá tették a Civilizationt, ami lett. Ezek felhasználásával azután megalkottuk a Colonizationt.

– Már olyan rég vagy ebben az iparban, nem unod, hogy folyton a játékokról kérdeznek?

Nem, ez az életem, úgyhogy szeretek beszélgetni róla.

– Miért van az, hogy a játékaidra nem jellemző a grafikai kidolgozottság? Úgy gondolod, hogy ez nem fontos?

Úgy gondolom, hogy a játék domináns része az, hogyan működik. A grafika természetesen számít, de nem az a meghatározó. Döntenünk kellett, hogy olyan programokat csináljunk-e, amelyek a grafikájuk miatt esetleg csak Pentiumon futnak vagy olyat, ami vizuálisan kevésbé lenyűgöző, de jóval több ember számára elérhető. Annyi embert akartunk rávenni a játékra, amennyit csak lehet. Persze először vizuálisan ismerkedsz meg egy játékkal, de mit sem ér a jó grafika, ha nincs mögötte tökéletes program. Nem pályázunk a Legszebb Grafika Díjára, csupán annyit akarunk, hogy a grafikai megjelenítés betöltse a funkcióját a játékban.

– Tehát nem vagy oda a moziszerű CD-ROM játékokért?

Az nem az én világom, még ha meg is értem miért vannak annyira oda érte olyan sokan. Azért hosszú távon el kell gondolkodni, hogyan ötvözhetnénk a CD lehetőségeit egy igazán jó játékkal, ami ki is használja ezeket.

– A CD-ROM lehetőségei azt is jelentik, hogy a játékok egyre nagyobb méreteket öltenek. Úgy gondolod, hogy ez jó dolog?

A játékok éppúgy lehetnének kisebbek mint nagyobbak, de az emberek a méretek növekedését értékelik. Nekünk is Silicon Graphics munkaállomásunk van, úgyhogy egyetlen gombnyomással milliónyi megabyte grafikát onthatnánk. Az a baj, hogy a játékok minősége nem növekszik olyan gyorsan mint a mérete.

– Még egy utolsó kérdést engedj meg, készülőben van a Civilization 2?

Nem mondhatnám. Dolgoztam rajta egy kicsit, de nem tudtam kitalálni, hogyan tegyem még könnyebben játszhatóvá. Meg lehet csinálni, de még nem dolgoztam ki. Persze még van élet a Civilizationban.

– Köszönöm.

Nem lehetne azt mondani, hogy a mindennapok szürkeségét eloszlatja egy levelezési rovat írása, de a semminél mindenesetre jobb. Ezért ma úgy döntöttem, hogy levelezési rovatot írok. Ez persze nem egy különösebben meglepő dolog, hiszen havonta egyszer-kétszer előfordul velem ez a baleset.

Nem mintha nem tudnék sokkal jobb dolgokat is csinálni, így például ülhetnék mondjuk a tévé előtt is, és rettentő sok okosságot tanulhatnék a reklámokból, esetleg valamelyik hangulatos kis kocsmában részt vehetnék egy pofozkodási versenyen, sőt még azt is el tudom képzelni, hogy valamilyen másik cikket írnék. Persze csak végső esetben.

De nem, én levrovot készítek, mert az olyan jó. Ezt egyébként csak azért írom bevezető helyett, mert a végén még valaki szóvá teszi, hogy miért írok levrovot amikor mindig sírok, hogy mán' megin' meg köll ezt az izét írni.

A helyzet változik, javában áll a tavasz és úgy látszik az élet és a levrov írási kedv lassan belém is visszaköltözik, és kirügyezek mint a fák. Bár ez utóbbiról lemondok inkább, mert elég hülyén érezném magam, ha például a fülemen megjelennének azok a zöld kis bigyók.

CD GURU LEVROVPÓTLÓ

Hello CD GURU Team!

Nem vagyok az a levelezős típus (ez elég nagy közhely, de tényleg így van). Most mégis számítógépet ragadtam. Ennek oka a 95/2-es CD GURU. Szuper, óriási, fenomenális!!! *(Na azért ne bízzátok el magatokat!)* A legjobb a kategóriában és ráadásul magyar nyelvű. Szerintem ez a CD tartalmilag igen jóra sikeredett. Nagyon tetszik, hogy nem egy-két játék 100 MB körüli demója van rajta, hanem rengeteg kisebb és többségében játszható preview. Az első CD GURU-hoz képest fényévekkel jobb. (..) Az Apogee shareware is nagy ötlet, remélem lesz folytatása más cégekkel (pl. EPIC) is. Örülök, hogy előfizettem a CD GURU-ra, mert nem csalódtam, sőt! Elég gyakran megvettem a PC Player Plus CD Player című német CD-s magazint, néha a Powerplayer CD-t, és a CD Today című angol CD-s magazint. Azért a múlt idő, mert a CD GURU-val ha az ilyen marad mint a 95/2-es, egyik sem versenyezhet, hiszen a CD GURU fele annyiba kerül, és az információ tartalma a sokszorosa az előbb említetteknek.

És végül egy jó tanács: annak ellenére, hogy jól megy a CD GURU, ne essetek abba a pánikba, hogy havilapot akartok belőle csinálni. Szerintem egy főleg demókat, preview-kat tartalmazó CD-t havonta megjelentetni csak úgy lehet, hogy állandóan ismétli önmagát. Üzleti fogásnak jó, de azért a vásárló sem hülye. Példaként ismét csak a PC Player Plus, CD Player-t említeném, amelyet legfeljebb csak három havonta érdemes megvenni, mivel az egymást követő számok zöme ismétlés, kicsit más formában. Mindezt csak azért írom meg, mert ha jól emlékszem a CD Player is évi négy megjelenéssel kezdte pályafutását. Na ezzel fejezem is befelé levelemet, további sok sikert és erős egészséget kívánva.

Tisztelettel: Polgár Endre, Budapest.

Ez itt a reklám helye, ez itt a reklám helye, stb. Ne tessék kérem kételkedni, ezt a levelet nem én írtam magamnak, hanem valóban Polgár bátyó küldte. Nem tehetek róla, de valahogy nem tudtam megállni, hogy bekerüljön ide...

Mert ugye reklámnak is jó, telik is vele szépen a levrov, CD GURU levrov pótlásra is szolgál, meg ilyenek. Amíg a CD GURU-ban nincs levrov (márpedig tudtommal az elkövetkező ezer évben erre nem lehet számítani), addig itt fogtok ilyesféle leveleket olvasni, és csak akkor fogom abbafejezni, ha a CD GURU előfizetőinek száma eléri az ötezret, ami azért még szintén nem ma lesz, de mindenesetre jó úton haladunk az üdvözülés felé.

Mellesleg nem fontos ám elhinni semmit amit a CD GURU-val kapcsolatban írok, meg is lehet ám rendelni azt (ezt a reklámfogást egy nemtudommelyik plakáton olvastam, de azért ide is jó lesz), és akkor mindenki saját maga eldöntheti, hogy a kiadvány jó, szuper vagy még szuperebb, és erről levelet írhat nekünk. Tartogatok egy megdöbbentő bejelentést is: a CD-vel kapcsolatos ötleteket és hozzászólásokat (most kell készülni a döbbenésre) megfontoljuk, és ha lehetséges meg is valósítjuk azokat. Na, mit szóltok? Hogy mi milyen egy elragadó társulat vagyunk, nem is találok szavakat...

Mielőtt azonban a meghatódottságtól előtörő könnyeim közül nem látnék ki a fejemből, gyorsan megnyugtatok mindenkit, hogy a CD GURU nem lesz havilap és nem lesznek rajta ismétlések. Bár, ha miattunk csődbe jutnak a fenti levélben szereplő CD-s magazinok (amire a fenti példa alapján igen komoly esélyt látok), akkor mégiscsak muszáj havilappá alakulni, de kisdobos becsszóra mondom, nem lesznek rajta akkor sem ismétlések. Na akkor erről ennyit, lehet megrendelni a CD GURU-t. Tehát: 3, 2, 1 és megrendelőlap kitöltés start! (Utána olvashatjátok tovább a levrovot.)

VEGYES SALÁTA

Hi GURU Team!

I'm back (jól látod Brazil)!! Hadd mutatkozzam be: DOHI vagyok! Lényegre! Lenne 1-2 észrevételem, megjegyzésem, kérésem, kívánságom (statisztika most nincs! (de lesz (vagy nem))). *(Kedvelem a határozott embereket. Brazil)*

1. Please írjátok le a One Must Fall special move-jait!!

Hmm, most sajnos éppen nincs itt senki aki ért hozzá, én meg csak egyet ismerek: bal kézzel lenyomod a CTRL, és ALT, jobb kézzel pedig a DEL billentyűt. Haladó fokozatban jobb kézzel nyomhatod mind a hármat.

2. Dear Pellus: (..) *(Ezt kivágtam, majd Pellus válaszol. Talán. Brazil)*

3. Jut eszembe, az egyik ok ami miatt írok az a CD GURU! *(Hopp. Pedig ez a levél nem is emiatt került ide. Brazil)* Hát ez megintbarókúúldurvajótökéletesnagyszerűcsodálatos! Na persze semmi sem tökéletes rajtam kívül *(hmm Brazil)*, mégpedig azért, mert:

1. a Space Pirates és a Crime Patrol kicsit zavaros (pl. a CPDEMO dir-ban van a readme.txt a Space Pirateshez, stb.),

2. a WC3 és az ORIGIN könyvtár tartalma NEM MEGY!! Mi lenne, ha most egyből leírnátok, hogy mi kell hozzá, nem úgy mint a Novastormnál (egyébként most már megy, hála neked Brazil!). Ja és a Panzer General sem megy hanggal, mert hiányzik 1 file a CD-ről. Fő a változatosság: az Imagine sem megy! Negatívum még a Lemmings 1 (!!) *(1??? Brazil)* demója és a Zorro demója (csupán azért, mert 1. nagyon régi, 2. pedig SZAR!). De vannak pozitív dolgok is: (...)

(Ezeket most hagyjuk, mindenki tudja, hogy milyen szuper az egész. Brazil)

Most éppen nincs itt nálam egy CD sem, így nem tudok neked mindenre külön config.sys-t meg autoexec-et kreálni, de biztos lehetsz benne, hogy minden program megy. Ezt már írtam az előző CD-nél is, és aztán úgy is volt. Biztos, hogy minden programhoz megfelelő a géped? Mert hát pölö a WC3-nak minimum 486 meg 8 mega kell és nem ez az egyetlen ilyen progi. Némi kis kavarodás nem kizárt, de ekkora tömegnél nem is csoda.

5. Ja nem, még csak 4. Please küldjetek 1 db GURU pólót!!!

Üzenem mindenkinek, hogy nincs. Hiánycikk. Talán majd nyárra lesz belőle, de most nincs.

Na most 5. A sima GURU színvonala SZAR (lehet, hogy azért, mert én PC-s vagyok, de akkor is jobb volt régen). Ellenben a PC-GURU nagyon jó lett (95/2-től), de tényleg.

Hát igyekszünk, igyekszünk... Csakhát van akinek ez, van akinek az tetszik. Az lenne feltűnő, ha egyszer minden mindenkinek jó lenne. De ilyen biztos nem fog előfordulni.

(...)

7. Legyenek berhelések a lapban (legalább a PC GURU-ban), tudod, a Diskedittel pénzt nyomatni, meg ilyenek!)

Ahá! Na ez engem is érdekel. Szeretnék minél több pénzt nyomatni, pláne ha Diskedittel is lehet. Megírná valaki, hogy kell???

(...)

15. Ááá, találtam valamit itten. Visszatérve az előző levelemben lévő témák egyikére: Az OEM-es CD-kel kapcsolatban feltett kérdésemre nem válaszoltál normálisan (igen, te, Brazil!), ezért felteszem még egyszer: tehát, ha egy olyan CD-t veszek hardver nélkül, ami OEM-es (díszcsomagolás nélküli), akkor az kalózkodás-e? Azért kérdezem, mert ez van a CD-re írva, hogy ATTENTION! This software is supplied as a part of a hardware/software bundle and may not be distributed separately from approved hardware. A többi nem lényeges. Ez azt jelenti, hogy hardver nélkül nem szabad árusítani. Szóval kalózkodás-e, ha veszek vagy eladok ilyet?

Most ezt tényleg komolyan kérdezed? Te magad is leírtad: az ilyen szoftvert nem szabad önmagában eladni/forgalmazni. Azért segítek: az ilyen szoftvert nem szabad önmagában eladni, tehát az ilyen szoftvert nem lehet önmagában eladni. Na kezd már világosodni? Ok. Mellesleg kis tévedésben élsz: az OEM nem egészen díszcsomagolás nélküli szoftvert jelent...

(...) Na búcsúzom. That's all folks!

(Dohos Ádám, Nyíregyháza)

Helyhiány miatt a mai levrovot itt le kell zárnom, de sebaj, nemsokára folyt. köv. Addig is maradtam még mindig a

BRAZIL.

A

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

16 OLDALAS HARDWARE – SOFTWARE MELLÉKLETE

1995/5

TARTALOMJEGYZÉK

Microsoft Windows 95 I. rész 2
Hírek a nagyvilágból 6
Total Advantage VL 8
Német CD-s kiadványok 9
A Creative Labs új 3DO kártyája 10
Nyelvmester - német nyelvoktató CD 12
Gravis Ultrasound tippek-trükkök 13
Gravis Analog Pro joystick 14
PC CD-ROM-ok 15

A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük, őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:

GURU hirdetésfelvétel – Tel.: 183-4153

MELLÉKLET

NÉVJEGY

Microsoft Szoftverinformáció
Madách Trade Center
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.

Tel.: 2MS-INFO, azaz 267-4636

Windows 95 I. rész

Microsoft Windows '95

1. rész

Üdvözlök mindenkit az új Windows verzió ismertetőjének első részében.

Nem is olyan rég engem tisztelt meg Zsákember (Sakman) barátunk egy CD-vel, mely a Windows 95 januári béta verzióját tartalmazza, s kiadta a parancsot: én erről a programról mindenképpen írni akarok havonta négy oldalt, míg csak el nem fogy róla a mondanivalóm.

Hát én ebben a szellemben a lemezzel gyorsan be is siettem a Kandóra, majd kerítettem egy CD-ROM olvasót az egyik gépbe. Apropó, senkit nem akarok untatni, de szeretnék pár szót szólni általam oly nagyra becsült személyemről, s mindenki ennek fényében olvashatja tovább az ismertetőt. Jelenleg a Kandó Kálmán Műszaki Főiskola harmadéves hallgatója, s egyben a józsefvárosi telephely hálózatgazdája vagyok.

Munkám során elég sok fajta géppel, ill. operációs rendszerrel találkozom (kezdve a PC-n megszokottaktól a VMS-en át a Unix-ig). A legideálisabb otthoni gépnek az Amigát tartom, így nincs is más típusú számítógép a tulajdonomban. Ebből következik, hogy a Windows 95-öt csak a főiskolán tesztelem, de mivel szinte egész nap a gép előtt ülök, ez éppen elég. A programot csak 386 DX40-es, 8 mega memóriával rendelkező gépeken próbáltam ki eddig.

Haladjunk talán időrendi sorrendben, s kezdjük a leírást az installálással (nem tévedés, ezt a programot installáljuk, s nem telepítjük, ugyanis a verzió még nem angoltalanított). A setup elindítása után a Windows ellenőrzi a gépen található hard diszkek állapotát a ScanDisk programmal, majd folytatható az installálás. Az első esetben a programot egy teljesen szűz, éppen csak leformattált harddiszkre raktam fel, tehát semmilyen előző DOS-Windows verzióra nem kellett ügyelni. Az ember az első sokkot a sok cicomától kapja (whistle and bells), mely a háttérképtől kezdve az animált ikonokon keresztül az ablakok külalakjáig mindenütt fellelhető.

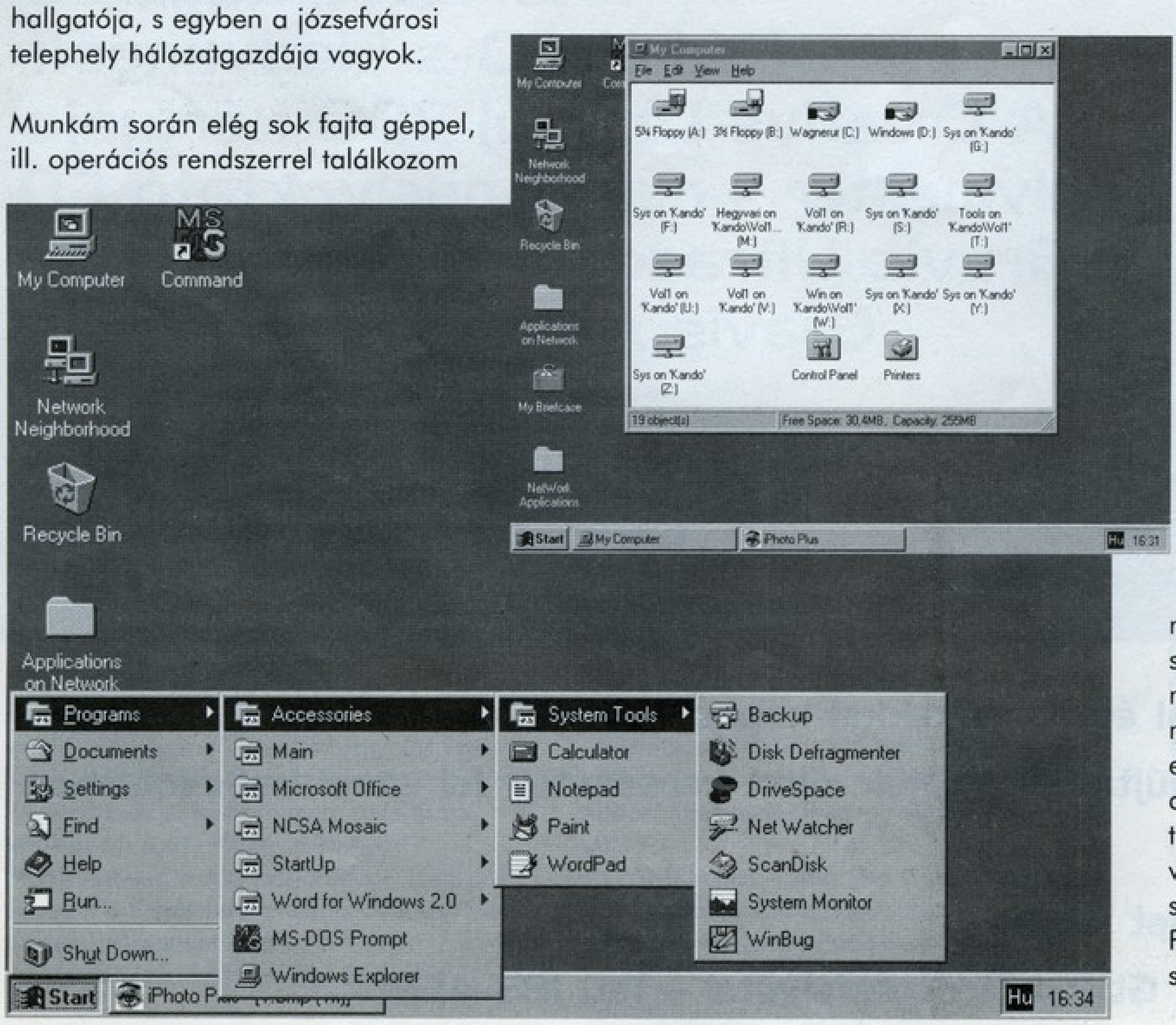
A pár indiszkrét kérdésen keresztülverekedve magamat (milyen kártyák, perifériák vannak a gépen), elérkeztem az első igazán érdekes dologhoz: hálózat.

Háttérinformációként tudni kell, hogy a PC-s hálózatok esetén a sok egymástól eltérő protokoll miatt szükség volt ún. gólyalábak építésére. Kellett a hálózati kártyára valamilyen felület (Isl vagy packet driver), majd erre halmozta az ember a Novell Netware-hez szükséges IPX-et, valamilyen TCP/IP stack-et, NDIS driver-t, stb... Ezen gólyalábak korrekt felépítése sok kínlódással jár, s mindig történhetnek meglepetések.

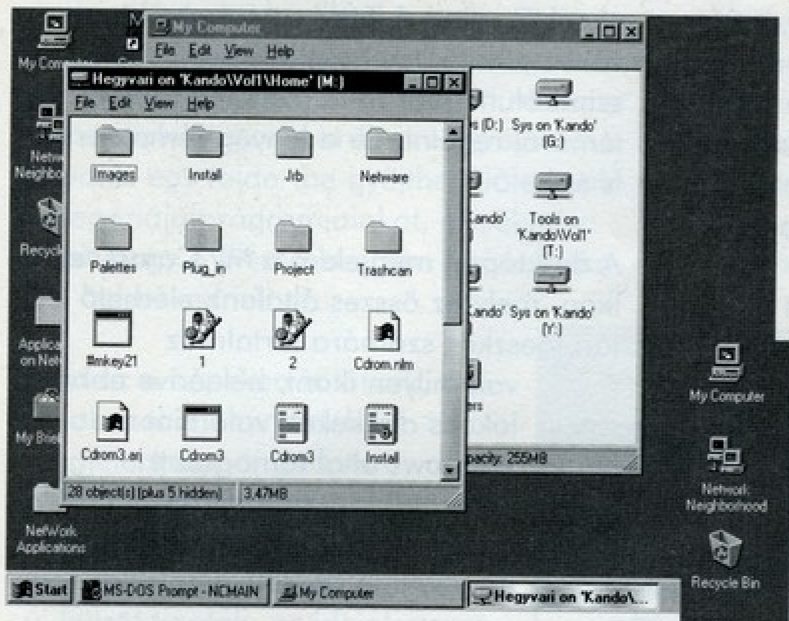
A Microsoft most szakított ezekkel a hagyományokkal, s igen izmos hálózati támogatást helyezett el az új Windows-ban. A program élből hibátlanul felismerte a gépben levő hálózati kártya típusát, s mivel észrevette a Netware-t, egyből fel is ajánlotta a megfelelő kliens installálását. Emellé játszva behelyezhető volt a Microsoft hálózathoz szükséges NetBEUI, ill. a Microsoft TCP/IP stack. A hálózati funkciók felrakásakor választhatunk újabb hálózati kártya, protokoll, kliens ill. szerver funkció közül. Ha szerverként akarunk viselkedni, megoszthatjuk nyomtatóinkat ill. állományainkat vagy Microsoft, vagy Netware hálókon. Kliens, protokoll és adapter típusokból a program rengeteget támogat helyből.

Ezek után már csak a fájlok másolását kellett kivárni, s indulhatott a dolog.

Azaz: az egyik gépre a telepítés minden különösebb fakszni nélkül sikerült, s minden működött elsőre. A másik gépen, ahol a régi programok megmaradtak, s a DOS-t sem ütöttük le előre, már akadtak problémák. Kezdődött az egész avval, hogy a program nem találta az egeret. Az előző gépen valamilyen kommersz rágcsáló volt, a szóban forgón pedig egy Genius. Próbálkoztunk mi ott mindennel a standard soros egérrel kezdve, de a



Genius egérre a Microsoft úgy néz ki, nem gondolt. A mai napig (két hét eltelt) nem sikerült a rágcsáló meghajtóját

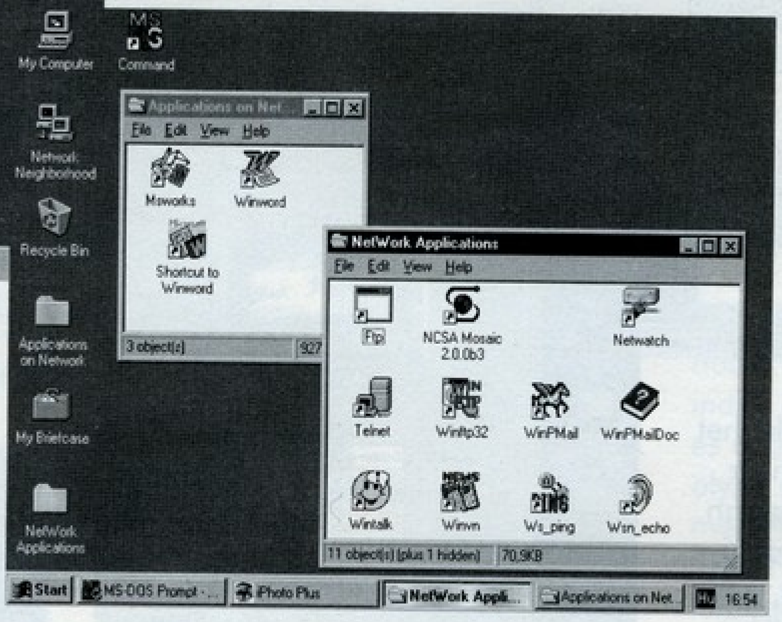


beizzítani, így a dolgot megunva Genius leszereltetett.

A másik probléma a gépen levő hálózati interfésszel volt. A problémás gépen a gólyaláb egy packet driver-ből, egy erre épülő IPX-ből és a Netx shell-ből állt, mert a gazdája a szintén packet driver-ra épülő Trumpet Winsock-ot használt. (Elnézést kérek azoktól, akiknek mindez kínai, de mivel senki nem akadályoz meg abban hogy leírjam, leírom. Egyébként is, lehet hogy valaki érti. Nem lehetetlen.) Na, ezzel a PDIPX-szel gondok voltak, ugyanis már a kártya típusát sem sikerült felismertetni a szoftverrel. Ilyenkor az ember egész egyszerűen nem tudja, hogy a PDIPX nem egészen kompatibilis a hagyományossal, vagy a Microsoft huncutkodott megint, s olyan módon is hívja az IPX-et, ahogy nem kéne.

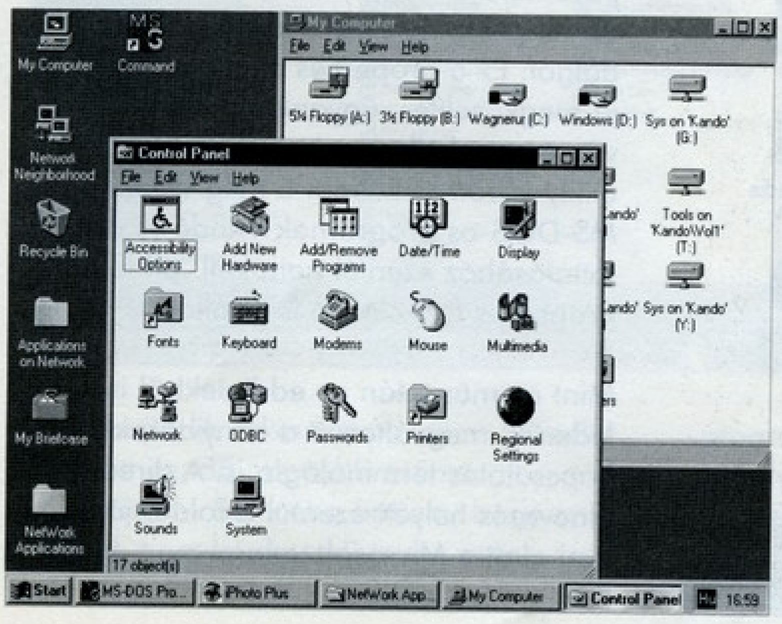
Na mindegy, installálás megszakít, PDIPX lecserél a hagyományosra, s futunk még egy kört. Az egér-meghajtó köszöni szépen, a második körben sem működik, de mivel már leírtam, hogy nem is fog, ezzel nem okozhatok túl nagy meglepetést. Ettől a kis malőrtől eltekintve a telepítés sikeresnek találtatott.

Nos, talán folytassuk pár gondolattal arról, hogy mi az ami változott, mi az ami új ebben a régen Chicago-nak nevezett, de mára Windows 95-té vált valamiben. Nos, anno volt ugye az MS-DOS, melyet a szokásos Microsoft technikával meglehetősen sok ember próbált pofozgatni, barkácsolta azt mindenki tisztességesen. A file-rendszer - a maga 8 karakteres korlátával - már megjelenése után egy hónappal elavultnak volt tekinthető, az egész móka a kötött kiterjesztésekkel a futtatható



állományok terén furcsa és szükségtelen, s még lehetne sorolni a hibákat, hiányosságokat. Miután ezt a csődtömeget kapta az ember minden PC-hez, kezdetektől fogva nem is ismert mást, kénytelen volt ezt használni.

Ám egy ideje pár okos ember már rájött az Apple cégnél, hogy egy grafikus felület ugye mennyivel jobb, s a Microsoft is látta, ha közelebb akarja hozni az átlagemberhez a számítógépet, nem hagyatkozhat a sok ember számára egyszerűen megtanulhatatlan DOS-ra. Ekkor (feltehetően ismét rohammunkában) elkészült a Windows, mely gyakorlatilag csak egy grafikus kezelőfelületként csücsül a DOS-on. Ezt sok jóérzésű, számítástechnikában jártas ember ki nem állhatja (hiszen pótmegoldás), de mivel nincs más, használatát nem lehet kikerülni.

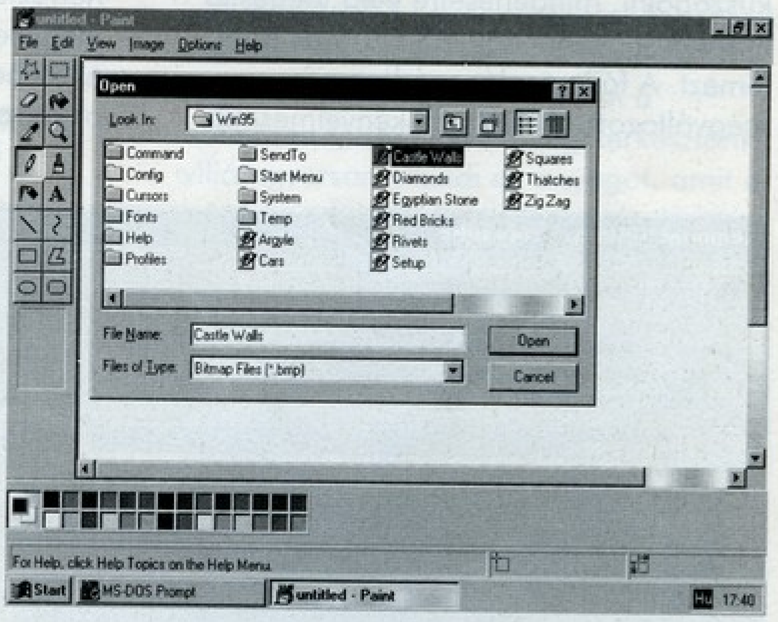


Mivel az átlagfelhasználó életét minél könnyebbé akarták tenni, bevezették a program group, program item struktúrát, mely elrejti a rendszerfile-okat. A multitaszkkal már gondok voltak, ugyanis nem a preemptív megoldást részesítették előnyben. A sort még lehetne folytatni, ám talán mégsem kéne a cikket teljesen átalakítani a régi Windows szapulásába, így most megállít parancsolok magamnak, s rátérek arra ami új, ami különbözik.

Mivel a DOS-ra ültetett grafikus felület helyett operációs rendszer készítése volt a cél, a fent említett program group - program item struktúra megszűnt, pontosabban szólva máshova került. Alakítottak a programok gyors elérhetőségének biztosítására egy ún. Start menüt, melyet a Task sorban helyeztek el. Erre kattintva egy menüből, fastruktúraszerűen érhetjük el a régi megoldás elemeit. Mivel a régi verzióval való maximális kompatibilitást kellett elérni, valóban ez tűnik a legoptimálisabb megoldásnak. Ha telepítés közben valamelyik program létre akarja hozni a saját struktúráját, az is ide fog kerülni, tehát különösebb problémák nincsenek.

Újabb változás, hogy az oly sokat szidott File Manager is a múlté, a helyét pedig egy Explorer elnevezésű program vette át. Itt látjuk az általunk elérhető fájlok listáját, függetlenül attól, hogy az állományok lokális vagy hálózati diszkeken találhatók. A programokat itt másolhatjuk, rendezkedhetünk, stb... Erről a programról a későbbiekben valószínűleg lesz még szó, ezért a témát egyelőre hagyjuk.

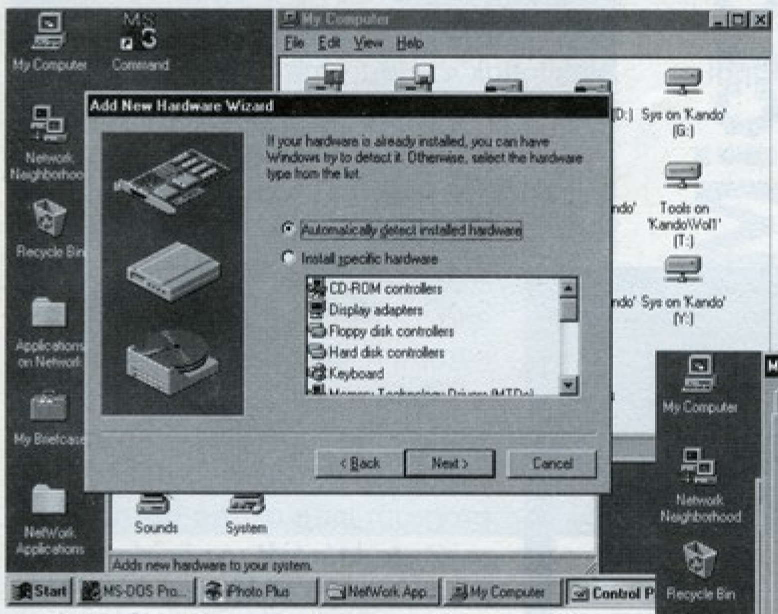
A Control Panel megmaradt, ám jelentősen megújult. Immáron két helyről is el lehet érni, melyből az egyik természetesen a Start menü, a másik pedig a My Computer folder gyökere.



Gondolom a panel funkcionális szerepét nem szükséges bővebben ecsetelnem, innen nyílik lehetőség a gép rendszerében történő változtatásokra. Erről a részről is fogunk részletesebben szólni, így most nem szaporítom feleslegesen a szót.

Nem tudom említettem-e már, de a Windows 95 mint teljesen önálló, alapvetően grafikus felületű operációs

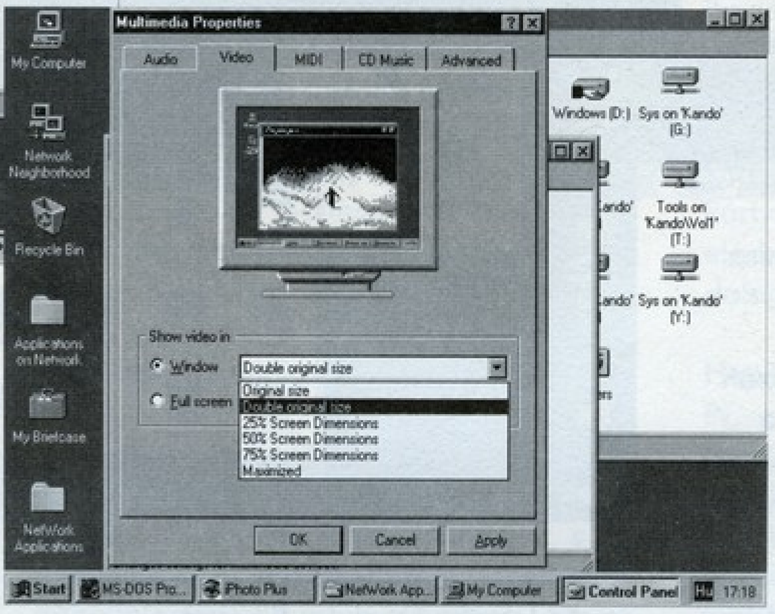
rendszer fut a gépen. A régi MS-DOS-szal való kompatibilitást viszont biztosítani akarták, ezért itt is jelen van egy ún. MS-DOS prompt ikon. Ennek használatakor a képernyő karakteres módba vált, s mi futtathatjuk régi programjainkat. A fent



említett karakteres képernyő megjelenhet emulálva a grafikus felületen is, ám az emuláció a nálam lévő béta változatban még nem tökéletes. Egyrészt őrült lassú, másrészt találtam olyan programot, ami teljesen összekavarta a képernyőt. (Nem kellett messzire menni, elég volt futtatni a Syscon-t.) Az MS-DOS módban a VER parancsra a Windows 95 választ kapjuk.

Apropó, találtam viszont olyan programot, ami egyáltalán nem futott. Az az egy bizonyos pontig eljutott, de amikor elkezdett volna DMA-t ill. megszakításokat használni, a program nemes egyszerűséggel visszalépett a grafikus képre, az MS-DOS session-nek pedig nyoma sem maradt. Nem tudom, hogy ezt a későbbiekben ki lehet-e küszöbölni, mindenesetre elég idegesítő ilyenkor elővenni egy MS-DOS-os boot lemezt. A fájlmásolás módszere is megváltozott, mondhatni kényelmesebb lett. Ha egy ablakból, azaz folder-ből, azaz könyvtárból át akarunk másolni valamit/valamiket egy másikba, csak ki kell jelölnünk a fájlokat, a szinte minden ablakhoz tartozó Edit menü Copy parancsával kirakni a Clipboard-ra, majd a célablakban kiválasztani a Paste pontot. Ezek után már csak hátra kell dőlni, s nézni ahogy az egyes papírlapok átrepkednek egyik dossziéból a másikba.

Az újonnan megjelent Start menü szerepéről már beszéltem, de az

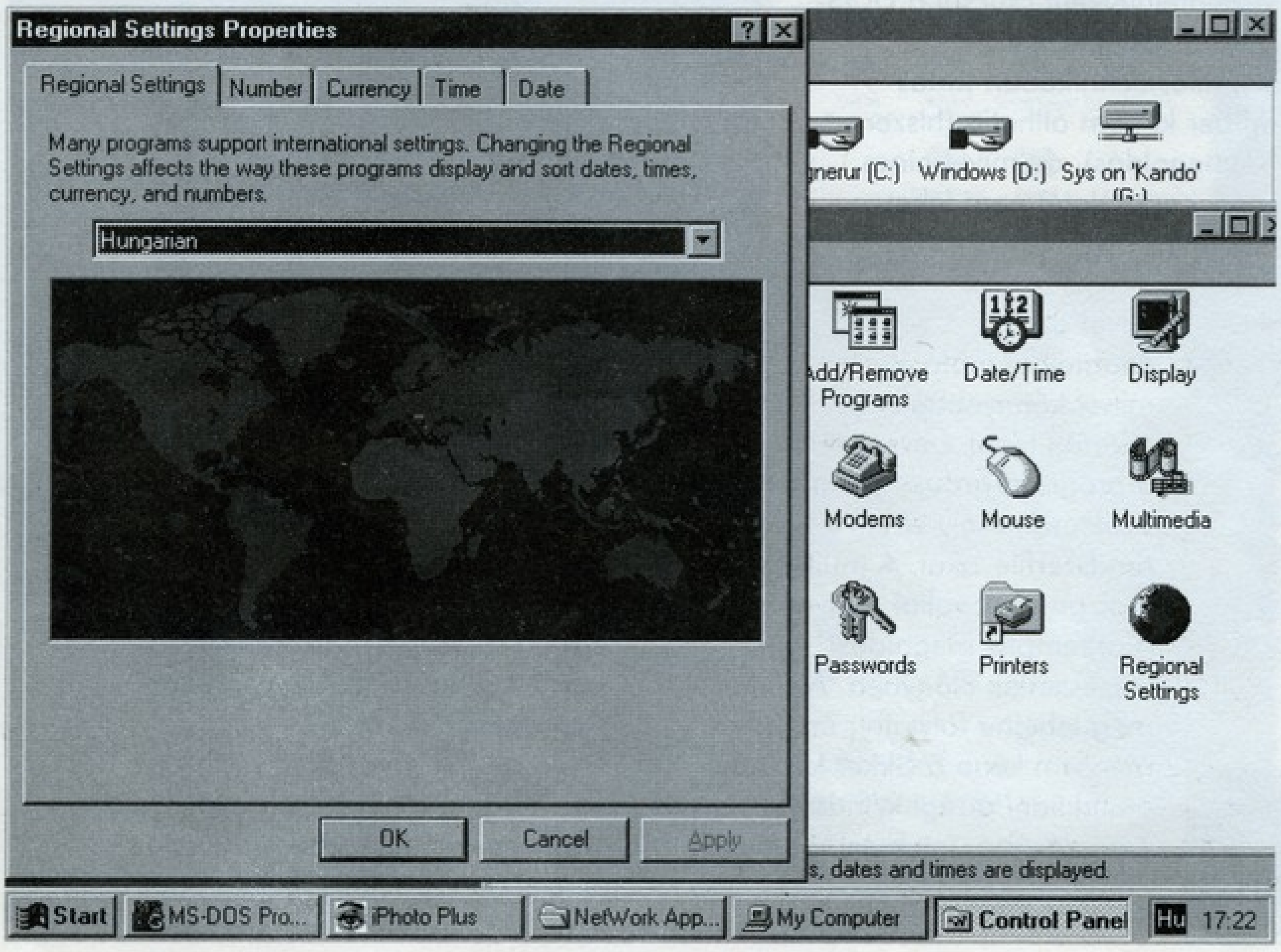


ún. Taskbar ismertetése kimaradt. Nagyon úgy néz ki, hogy az új rendszerben minden ablakhoz, minden alkalmazáshoz egymástól függetlenül és védetten futó programok tartoznak. Minden egyes ilyen publikus taszkhoz tartozik egy szimbólum, mely a képernyő valamelyik szélén található ún. Taskbar-ban meg is jelenik. Ha valamelyik szimbólumra rákattintunk, különböző dolgok történhetnek. Ha egy ablakot helyeztünk le ide, az ablak újból megjelenik a munkaképernyőn. Ha általánosságban akarunk fogalmazni, akkor azt mondhatjuk, hogy a háttérben várakozó program kap egy üzenetet, s arra reagál. Vagy nem, de ez teljesen rá van bízva. A taszkokhoz rendelt szimbólumok tartalmazzák a program ikonját, plusz egy pár szót az ablak címéből, stb... A Taskbar mérete változtatható, így meglehetősen sok szimbólum elfér rajta. Lehetne még a témáról regélni, de a lényeg remélem így is érthető.

A desktopon megjelent a My Computer ikon, mely az összes általunk elérhető tárolóeszköz számára tartalmaz valamilyen ikont, beleértve ebbe a lokális diszkeket, valamint a Windows által támogatott hálózatok map-elt diszkjeit is. Itt található még a Control Panel és a nyomtató beállító ikonja is.

A My Computer ikonhoz hasonló funkciókat lát el a szintén a Desktop-on található Network Neighborhood is, avval a különbséggel, hogy itt a minket körülvevő hálózati eszközöket látjuk. Itt tudunk bejelentkezni újabb szerverekre, csatlakozni hálózati nyomtatókhoz, lekapcsolódni szerverekről, stb... Na itt is találtam egy kis gikszert, ugyanis a program a szerverről történő leválás után is tudta olvasni a hálózati meghajtókat, s más user néven már nem is tudtam bejelentkezni. Ezek amolyan bosszantó apróságok, amelyeket remélhetőleg ki fognak javítani, s én is csak azért említem őket, hogy valamennyire lehessen látni a fejlesztés állását.

Újabb értelmes újítás az, ahogy a program az egyes ikonok által szimbolizált dolgok tulajdonságait, jellemzőit kezeli. Ha az ikonra jobb gombbal kattintunk, előhívhatunk egy ún. shortcut menüt, ahol a legfontosabb változtatásokat végrehajthatjuk. Ebben a menüben található a properties pont, amelyet egy file ikonjánál aktivizálva befolyásolhatjuk a file megosztását, láthatjuk jellemzőit. Ha a properties pontot azonban egy nyomtató ikonjánál alkalmazzuk, a nyomtató meghajtó paramétereit fogjuk látni, ill. itt állíthatunk be rengeteg nyomtatással kapcsolatos dolgot. Ez a properties pont egy rendkívül jó megközelítés, ugyanis az embernek végre nem kell a tengernyi konfigurációs utility között turkálnia. S még valami: az MS-DOS-os programok Windows alatti futtatásához ezentúl nem kell .pif file, a properties funkció ezt is kiváltotta.



Mint az már talán az eddigiekből is kiderült, megváltozott a könyvtárakkal kapcsolatos terminológia is. A directory elnevezés helyett ezentúl a folder járja, ami alatt a Microsoft valami

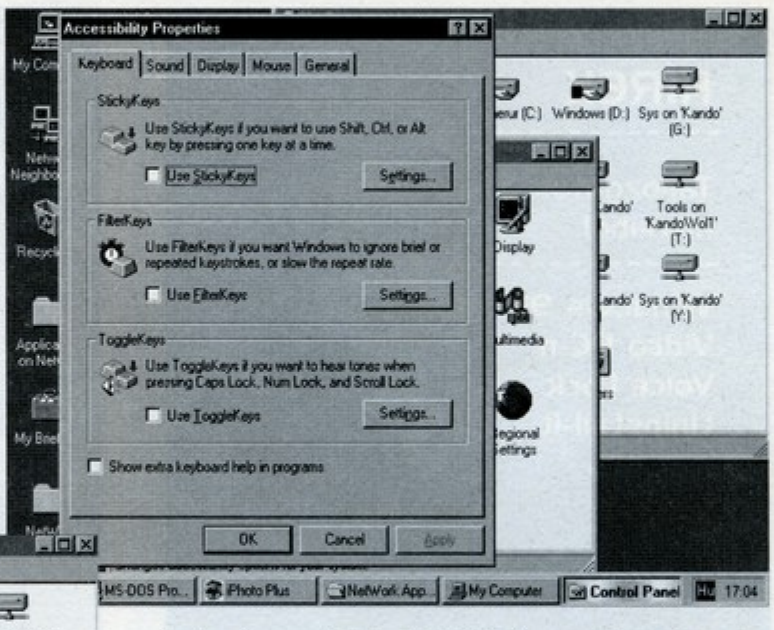
univerzálisabb dolgot akar érteni, néhány esetben elrejtve a file-rendszer által használt könyvtárakat. A folderekben létre lehet hozni ún. shortcut-okat, amelyek funkciójukat tekintve hasonlítanak az AmigaOS és a Unix által is használt linkekre. Így megmarad a programgroup-item által nyújtott módszer a munkafelület rugalmas szervezésére, ugyanis egy folder-be gyűjthetjük hasonló kategóriájú programjainkat, elszakadva attól, hogy a filerendszerben ténylegesen hol helyezkednek el.

Mint az a képeken is látszik, az ablakokat is áttervezték, s megjelent egy új gadget is, az ablak lezárására. Az ablak minimalizálását ill. maximalizálását végző ikonok is új külsőt kaptak, az ideiglenesen becsukott ablak helyett pedig nem ikon jelenik meg, hanem a már említett szimbólum a taszksorban.

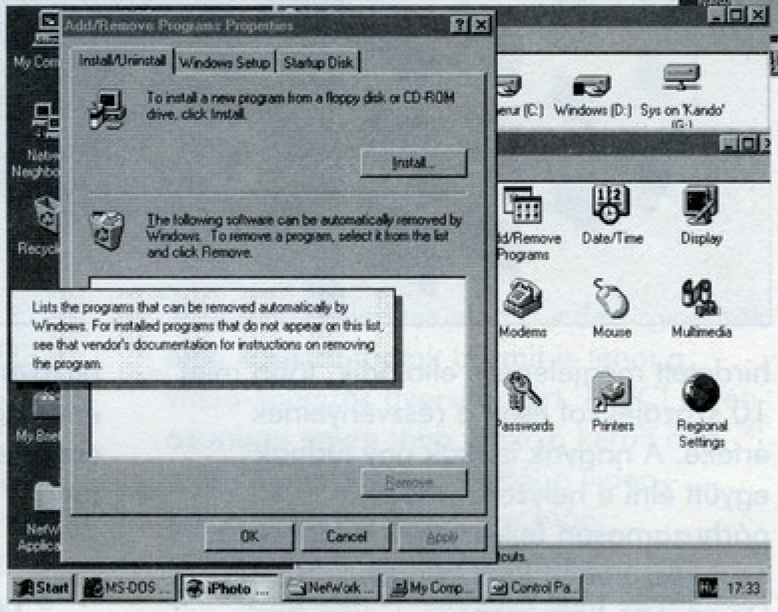
A dialógusablakok jobb felső sarkában pedig egy kis kérdőjel is látható, mellyel gyorsan juthatunk segítséghez, ha az ablakban található mütyürök valamelyikének szerepe nem világos. Csak rá kell kattintani a kérdőjelre, majd a kérdéses szimbólumra. Ugyanez megtehető, ha a jobb gombbal előhívható shortcut menüből a What's this pontot választjuk.

Az új rendszerben tiszteletre méltó próbálkozások találhatók az ember munkájának meggyorsítására. Apropó, gyorsaság. Mint azt már említettem, az előttem lévő gép egy 386DX40-es 8 mega rammal. Hát, senkinek sem ajánlom, hogy a szoftvert hasonló konfigurációra telepítse. Az ablakok építése nagyon szépen nyomon követhető, s néha bizony hosszú másodpercek is eltelnek, mire a winchester sűrű zakatolása után

végrehajtódik a kiadott parancs. Srácok, ismét itt az idő nagyobb erőmű vásárlására. Bár néha hallom, hogy én vagyok nagyon maradi, s ma már mindenkinek 486-osa van. Én már csak azt vallom, hogy itt bizony nagyon sok embert átvertek a fogyasztói társadalom jelszóval, de mivel úgy látszik ez mindenkinek megfelel, téma bezárva.



Nos, mintha a munka gyorsítására szolgáló programokat akartam volna ismertetni. Ezek közül az első a



Find program, mely a Start menüből érhető el. Mint azt a neve is sugallja, valószínűleg valamit keresni tudunk vele, konkrétabban megfogalmazva file-okat. Kereshetünk név és hely, dátum, típus, file-ban található szöveg, valamint méret szerint. Nem rossz, de bizony a Norton Commander gyorsabb volt.

Szintén a Start menüben, egy újabb Run parancs jelent meg. Ez tárolja az utoljára hívott parancsokat, de ezen kívül kezelése és funkciója megegyezik a régivel (mi is lehetne más).

A változatosság kedvéért szintén a Start menüben kapott helyet a Documents pont, mely az utoljára használt 15 dokumentum nevét és ikonját tartalmazza. Ez különösen azok számára lesz használhatatlan, akik néha le is törlik állományaikat, ugyanis a Windows a file törlésével szinkronban nem frissíti az említett menüpont tartalmát. A funkció kipróbálásakor én kapásból három olyan dokumentumot akartam betölteni, ami már nem is létezett. A program ugyan nem száll el, de ezt még megtehették volna. (Majd javaslom a béta tesztelők kapcsolatának, ha Zsákember végre elárulja ki az.)

A Windows a legtöbb file típushoz hozzárendel egy programot. Ez a .doc file-oknál a Word, .exe-nél a Run és így tovább. Ha kétszer rákattintunk egy ismert típusú file-ra, a file-t létrehozó vagy megjelenítő program is be fog töltődni. Eddig ismeretlen típusú file-ra is kattinthatunk kétszer, ekkor a rendszer meg fogja kérdezni a betöltendő alkalmazás nevét.

Megjelent egy új CD player, mely egy audio CD behelyezésekor automatikusan indul. Nem tudja ugyan a hátralévő időt és a számok helyfoglalását a lemezen olyan szép grafikus formában megjeleníteni mint a Mediaplayer, de azért nem rossz. Ha valakinek elég türelme és szorgalma van, a meghajtóba helyezett lemez előadóját és a szám-címeket is begépelheti a lejátszó adatbázisába, így később nem track 4-ként, hanem mondjuk a „When Irish eyes are smiling" szöveggel tud hivatkozni egy, a kedvenc Frank Zappa lemezén található számra.

Quick View szolgáltatás, mely a populárisabb Microsoft szoftverekkel készített állományokat tudja megjeleníteni. Nem sokat használtam, de ha találok valamilyen hibát benne, ígérem szolgálni fogok. Egyébként működni látszik, csak a gépemen a Quick szót kell idézőjelbe tenni. A nyomtatást is felgyorsították, ugyanis minden a háttérben történik. A szövegszerkesztőnk villámgyorsan elküldi az anyagot, amit a háttérben futó Print Manager tárol, azaz berakja a queue-ba. Ha a nyomtató éppen elérhetetlen valamilyen oknál fogva (nincs bekapcsolva, esetleg lehúzták a hálózatról) akkor ott is marad, s a nyomtató megjelenésekor kerül sor az elküldésre. Nem tudom, hogy itt van-e valamilyen time out, de én még több napos munkákat is találtam a sorban, ugyanis egy ideje nem látom kedvenc hálózati nyomtatómat.

Hát azt hiszem erre a hónapra ennyit szántam a Windows 95-ről. Mivel megjelenésem az elkövetkezendő időszakban tervbe van véve, nem írok semmilyen összefoglaló véleményt, hanem nemes egyszerűséggel abbahagyom az írást.

Prunoki, ablakács

HÍREK

Tallózgatás a közelmúlt híreiből

Windows 95 infók
Videó PC-n
Voice Lock
Uninstall-it

Windows '95 - késés

A Microsoft 1995 augusztusára ígéri új operációs rendszerének, a Windows '95-nek a megjelenését. A Microsoftnál úgy érzik, hogy a Pentium-botrány után inkább eltolják a megjelenést, mintsem, hogy kompatibilitási problémák lépjenek fel. Roger Weed, a Microsoft operációs rendszer-fejlesztő részlegének vezetője szerint „A legnehezebb feladatunk, hogy több tíz-milliónyi gépet gond nélkül installáljunk, és szavatoljuk a kompatibilitást a mára óriási tömegű hardware és software között".

A Microsoft a második beta release tesztelőinek visszajelzései miatt halasztott, akik installálási és kompatibilitási problémákra panaszkodtak. A Windows '95 alapkövét jelentő Plug`N`Play rendszer szorul finomításra. Nem csak a több lépésből álló installáció és a fokozottabb kompatibilitás változott a Microsoft korábbi megjelenései óta.

A Windows 3.0 megjelenésekor az új rendszernek a DOS-szal szemben is bizonyítania kellett. A Windows 3.1 már 10 millió installált Windows 3.0-ás alapról indult. Ma már mintegy 60-70 millió Windows PC van világszerte. Ez biztos alapot jelenthet a Microsoft-nak új operációs rendszere megjelentetésekor. A mostani felhasználók valószínűleg továbblépnek, és upgrade-elnek az új verzióra.

Ez a huzavona azonban nemcsak a felhasználókat idegesíti. Sokkal súlyosabban érinti a software-gyártó cégeket. A kicsiknek nincs igazán lehetőségük fejleszteni rá, hiszen a tolódással irreálisan nagy veszteségeket szenvednek. Még a nagy fejlesztők, mint a Micrografx-nek is gondot okoz a késés. Mikor a Corel a Microsoft bejelentése után nyilvánosságra hozta, hogy a CorelDraw 6.0 eredetileg májusra hirdetett megjelenése eltolódik, több mint 10 százalékkal esett a részvényeinek értéke. A nagyok is csak úgy tudnak együtt élni e helyzettel, hogy párhuzamosan fejlesztenek Windows 3.1 és a készülőben levő Windows '95 alá. De ez igen költséges.

Aki természetesen örül a csúszásnak, az az IBM. Ezzel egyre nagyobb az esélye, hogy sikeres lesz az OS/2 3.0 WARP. A cég együttműködik a software-gyártókkal, hogy készítsék el programjaikat OS/2 3.0 alá.

A Microsoft március végén egy eddig példa nélkül álló lépést akar tenni. Meg akar jelentetni egy Windows '95 Preview néven futó előverziót, melyet 30 amerikai dollárért lehet majd megvásárolni. Ez a beta és végleges eladási verzió közötti stádiumban levő Windows '95 lesz. Több százezer ember vásárlására számítanak.

Akit jobban érdekel a téma, az utánanézhet Microsoft On-line hírrovatában: az *enews@microsoft.nwnet.com* címre elküldött E-Mail levéllel rendelheti meg a WinNews-t.

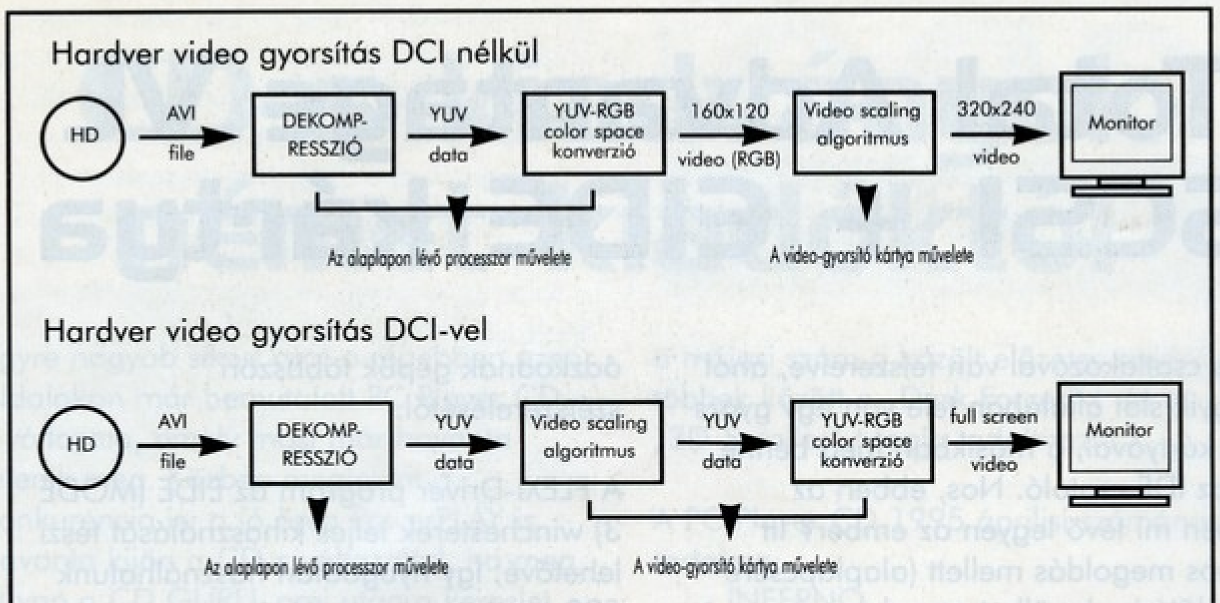
Videó PC-n (legújabb fejlemények)

Nemrégen még kevesek által elérhető extrának számított a digitális videózás PC-n. Mára ez is tömegtermékké válik, és lassan mindenki számára megfizethető lesz. Több vonalon történt fejlődés ez irányba: local-bus a lassú ISA-bus helyett, egyre gyorsabb processzorok és tömörítési algoritmusok, és a Windows DCI (Device Control Interface).

Az első fecskék között volt ezen a téren a Sigma Design a RealMagic kártyájával. Ezen a C-Cube cég CL450-es video-processzora volt és egy saját fejlesztésű video-gyorsító chip. Sajnos sok probléma adódott, mert nehezen tudott a kártya

A cikkben ismertetett PC-s videoformátumok összehasonlító táblázata

A formátum neve	A video-visszajátszás minősége	Hardware szükséglet
MPEG	Teljes képernyős, 30 frame/sec video lejátszás 352x240-es felbontásban	MPEG dekóder-kártya, ill. Pentium alapú gépeken MPEG lejátszó software
INDEO	Video-lejátszás 15 frame/sec 320x240-es felbontásban A `95 nyarán megjelenő 4.0-ás változat teljes képernyős, 30 frame /sec-os sebességet ígér a 90 MHz-es Pentiumokon	486 DX ajánlott, csak software-es lejátszás
Cinepak	Video-lejátszás 15 frame/sec 320x240-es felbontásban	486 DX ajánlott, csak software-es lejátszás
TrueMotion-S	Video-lejátszás 30 frame/sec 320x240-es felbontásban Pentiumon	Pentium vagy PowerPC alapú rendszer ajánlott



együttműködni sok Vesa Local VGA-kártyával. Ezért hozták ki a Real-Magic Rave nevű kártyát, mely a Real-Magic egybeépítve egy VESA Local gyorsítókártyával. Ezek a kártyák nagyban elősegíthetik, hogy az MPEG-1 legyen mára az elsőszámú digitális-video-szabvány PC-n. A RealMagic-kel és egy vele együttműködő grafikus kártyával kiváló a képminőség, de ez nem gyorsítja a software-video-lejátszókat, mint a Microsoft Video1, az Intel Indeo vagy a SuperMac Cinepak, csak az MPEG formátumú videók lejátszását.

Egyike az első all-in-one megoldásoknak a Videologic 928Movie nevű kártyája. Ezen egy S3 928-as chip található. A kártya elsődleges feladata Microsoft Video1, Intel Indeo és CinePak rendszerű, digitális video file-ok lejátszásának gyorsítása. Erre a célra a speciális PowerPlay32 chip-készlet van rajta. Ezzel kiváló minőségű full-motion video lejátszása válik lehetővé. Alaphelyzetben nincs rajta MPEG-lejátszó, de mivel található rajta VMC (VESA Media Channel) bővítőhely, így könnyen rátehető egy MPEG-lejátszó modul. Ezt már árusítanak is hozzá. Ez egy nagyon jó rendszer, mivel bővíthetősége révén univerzálisan alkalmazható mindenféle digitális videoformátum gyorsított lejátszására, a képminősége pedig igen jó.

A DCI megjelenése előtt a video-gyorsítók elég kevéssé tudtak bármit is tenni a video-lejátszás gyorsításáért. A DCI révén azonban egyre több funkció került át a számítógép processzorától a video-gyorsító hatáskörébe, így már kamatoztatni tudják speciális képességeiket. A legújabb chip-készletek, mint a TsengLabs ET 400W 32p+Viper Video cooprocesszor; Weitek Power9100+VideoPower cooprocesszor, S3 Vision968 processzor... és az új memória-kezelési technikák, kevés video-memóriával is kiváló minőségű képet és videót nyújtanak. Legtöbbjük 1024*768 pont felbontású és 256 színű grafikus gyorsítás mellett true-color video-gyorsítást szolgáltat, és mindezt 1 Mbyte DRAM-mal.

Talán a legmesszebbre az integrációban a Cirrus Logic ment el: bemutatták a saját fejlesztésű Motion Video Architecture-t: az új CL-GD5440 chip-be a grafikus gyorsító és video-gyorsító mellé egy 24 bites DAC-ot is raktak. Ezekkel az új gyorsító-eljárásokkal felvértezett kártyákkal elérhetőnek tűnik az, hogy nem kell vennünk egy drága speciális MPEG-lejátszó kártyát, hanem helyette egy ilyen univerzális video-gyorsító kártyát. Ezek egy software MPEG-lejátszóval (mint pl. a XING Technologies lejátszója) elérhetik ugyanazt a minőséget, ráadásul olcsóbban és a megszokott AVI-videóink lejátszását is gyorsíthatjuk velük.

Több gyártó is tervezi, hogy erre az útra lép, és software MPEG-lejátszóval ellátott kártyát fog kihozni a piacra. Hogy végül melyik megoldás terjed el, azt ma még nem lehet tudni, mindenesetre nagy esélye van arra, hogy véglegesen az MPEG lesz az első-számú PC-s digitális video-szabvány.

VoiceLock 1.1

Ha általánosságban nézzük, a számítógép biztonsága, idegenek hozzáférése elől való letiltása hasznos, de nem egy szórakoztató dolog. Azonban a QVoice nevű cég VoiceLock 1.1 programjával egy hangkártyával és mikrofonnal felszerelt gépen már egész érdekes és szórakoztató kezd lenni mindez.

A program lehetővé teszi, hogy titkosítsunk könyvtárakat és elrejthetjük a Windows felhasználói felületét egy képernyő-védővel. Ahelyett, hogy unalmas kódokat ütögetnénk be, a program a hangunk jellegzetességeit jegyzi fel kódként. Ha valaki megmozdítja a mouse-t, vagy megnyom egy gombot, a program észleli és felszólítja, hogy szóljon bele a mikrofonba. Csak akkor enged hozzáférést a géphez, ha az egyén hangja jellegzetességeiben megegyezik a lementett mintáéval.

VoiceLock könyvtár-titkosító rendszere mindenkitől megvédi a file-jainkat, kivéve profi code-cracker-ek elől, hiszen ezek a könyvtárak üresnek néznek ki, ha mondjuk a File Manager-ből nézzük őket. A hangfelismerő rendszer jól, megbízhatóan működik a programban.

UNINSTALL-IT

Akinek fel van rakva Windows a gépére, általában nem ugyanazokat az alkalmazásokat használja évekig. Azonban ha letöröl egy programot, akkor többnyire rengeteg file marad feleslegesen még pl. a Windows\System könyvtárban. Ezek teljesen hiábavalóan foglalják az értékes winchester-helyet és lassítják a Windows működését. Az UNINSTALL-IT erre kínál megoldást. A főbb szolgáltatásai a következők:

- nem használt vagy feleslegessé vált alkalmazások letörlése DOS és Windows alól, az összes hozzá tartozó file-lal együtt (nem lesz többé teleszemetelve a winchester);

- éppen nem használt alkalmazásokról backup készítése, csak akkor kell eredeti méretére visszaállítani (restore), mikor legközelebb használjuk;

- Windows-os programok mozgatása más könyvtárba, anélkül, hogy bármi gond történne (minden szükséges Windows beállító file-t átállít a program automatikusan);

- több helyen fölöslegesen tárolt file-ok megkeresése és törlése.

Charlie

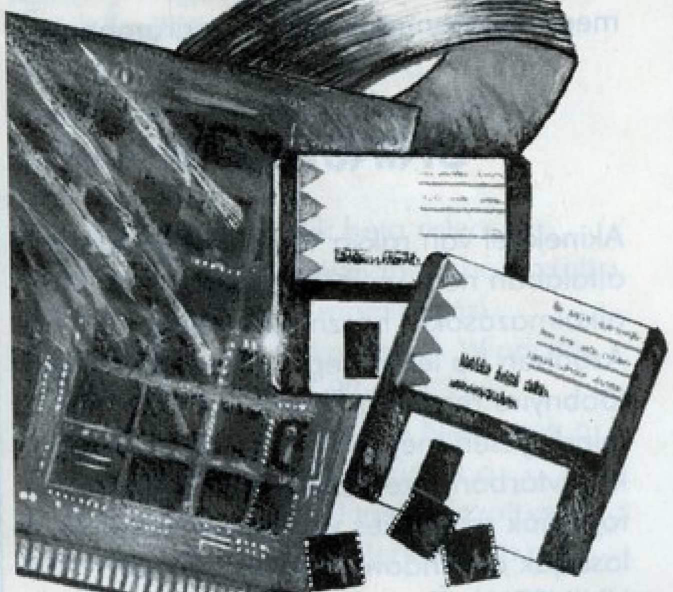
Total Advantage VL SCSI + EIDE kártya

NÉVJEGY

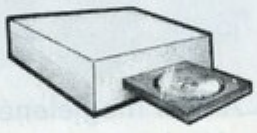
AXICO Kft.
1074 Budapest.
Dohány u. 67.
Tel./Fax.: 268-0330, 142-3255

Total Advantage VL

Az előző számokban az Axico Kft-től megszokott Adaptec termékek helyett más ismert gyártók termékeiről olvashattatok. Most természetesen megint egy olyan újdonságot szeretnénk bemutatni, amely az Adaptec termékeihez tartozik.



A most bemutatásra kerülő kártya ismételten egy olyan megoldást ad a (leendő) felhasználó kezébe, mely praktikusságával és komplexitásával tűnik ki. A Total Advantage VL egy kombinált periféria csatoló. A kártya egy Fast-SCSI és egy EIDE csatolót foglal magába. A név után szereplő VL jelzés a Vesa Local Bus-ra utal. A legtöbb számítógép-alaplap már rendelkezik ilyen csatlakozási felülettel. A VLB-n keresztül az ISA busznál jóval nagyobb átviteli sebességet lehet elérni, és ez főleg a háttértároló eszközöknél számít igazán. Bár eléggé elterjedőben vannak a VLB-s EIDE csatolók, de ha valaki egy gyors SCSI csatolóval akarja bővíteni rendszerét, akkor csakis a VLB (vagy PCI) csatolású SCSI kártyák jöhetnek szóba. A legtöbb PC alaplap viszont csak 2 db VLB-s csatlakozóval van felszerelve, ahol az egyik slot általában tele van egy gyors VGA kártyával, a másikban meg benne van az IDE csatoló. Nos, ebben az esetben mi tévő legyen az ember? Itt számos megoldás mellett (alaplapcsere stb.) előtérbe kerülhet egy olyan szolgáltatásokkal bíró kártya, mint a Total Advantage VL.



Nézzük, mit is tud a kártya. A Fast-SCSI felületre a szokásos 7 db szabványos SCSI ill. SCSI-2 egység köthető, míg az EIDE felületre 2 db IDE vagy EIDE egység és 2 db floppy meghajtó csatlakoztatható. Az EIDE felület természetesen támogatja az új ATAPI CD-ROM meghajtókat.

A felhasználást megkönnyítendő számos szoftvert is mellékelnek a kártyához. Az EZ-SCSI Lite programmal könnyedén elvégezhető a kártya installálása mind DOS, mind Windows alatt. Új egység csatlakoztatásánál csak egy rövid programot kell újra lefuttatnunk, és máris üzemkész az új egység.

A SCSI Select programmal tudjuk mindazt elvégezni, amit a hagyományos esetekben jumperelésnek szoktak hívni. Ez főként a kezdő felhasználók dolgát könnyíti meg, és mindazokét, akik ódzkodnak gépük többszöri szétszerelésétől.

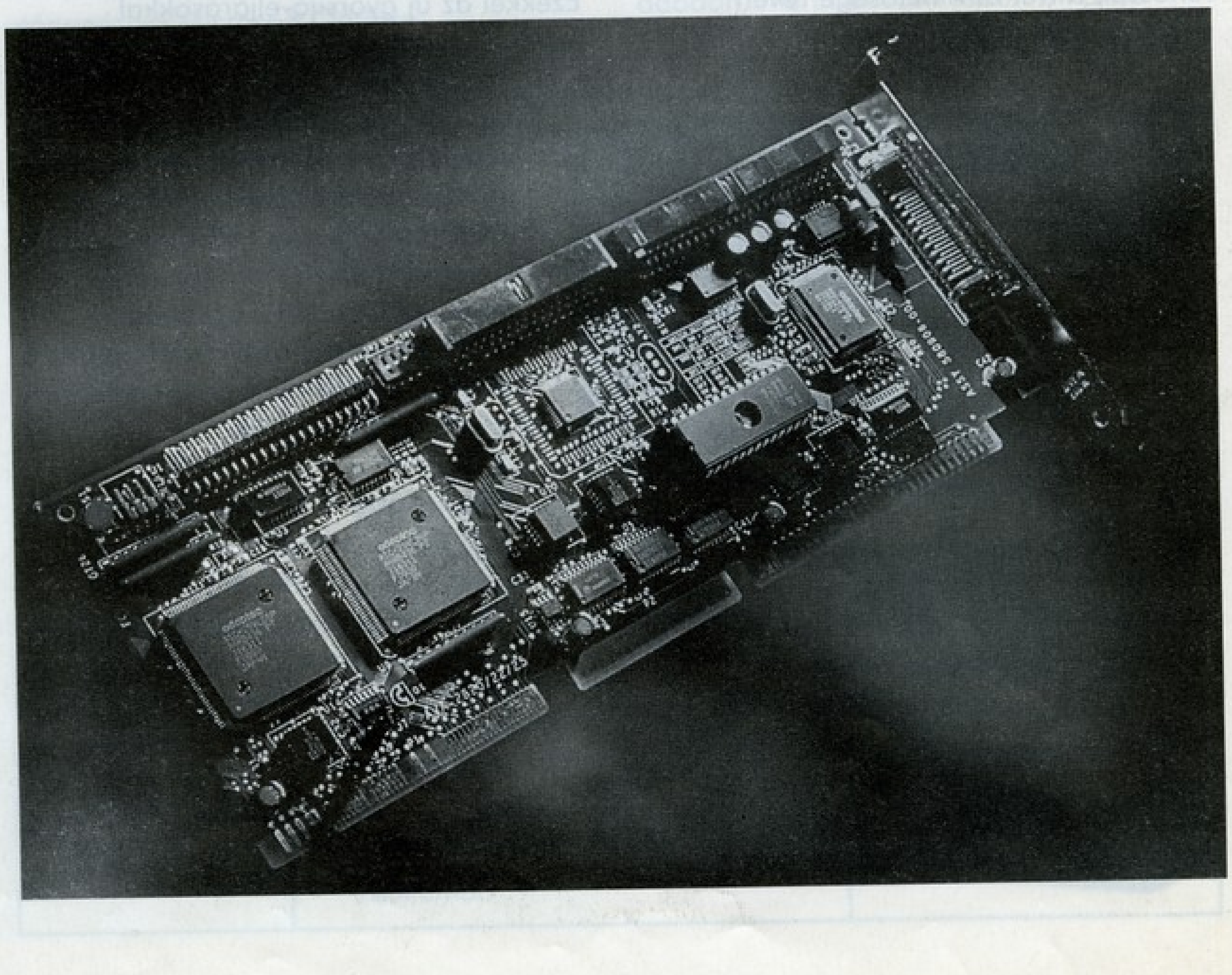
A FLEXI-Driver program az EIDE (MODE 3) winchesterek teljes kihasználását teszi lehetővé, így nyugodtan használhatunk 528 Mbyte-os kapacitású winchestereknél nagyobbat is. A kétféle csatoló egyidejű működése minden további nélkül megengedett, sőt ilyenkor tűnik ki igazán a kártya tudása.

A kártya az ebben az árkategóriában kevésbé megszokott SCSI-Bios-t is tartalmazza, miáltal használhatjuk IDE v. EIDE winchester nélküli rendszerben is. Ilyen esetekben a SCSI-Bios-ban kitüntetett merevlemezről boot-ol a rendszer.

Ha viszont továbbra is a régebbi, IDE alapú rendszerünkről akarjuk boot-oltatni gépünket, akkor a kártyán egy jumperrel le lehet tiltani a Bios-t. A letiltott Bios-tól függetlenül természetesen ugyanúgy használható minden SCSI egység.

Összegzésképpen csak annyit, hogy minden olyan leendő PC tulajdonos, aki tervezi gépének későbbi SCSI irányú fejlesztését és gondol a jövőre, annak egy igen jó befektetés ez a kártya.

SAKMAN



CD-s kiadványok német kiadóktól

Egyre nagyob sikert arat a régebben ezen oldalakon már bemutatott PC Player CD-s változata, amely most már havonta jelenik meg. Közben megjelent a konkurencia is: a jó öreg PowerPLAY is havonta kijön a CD-s változattal, na meg itt van a CD GURU, ami után a kereslet kenterbe veri a német CD-s újságokét. De azért sokan vannak akik mind a hármat megveszik, hiszen mindegyiknek megvan a maga jó stílusa és – habár a legnagyobb játékslágerek mindegyiken előbb-utóbb megjelennek – sok olyan játék van, amit csak egyik vagy másik közöl.

A PowerPLAY CD 1995 április számán a következők találhatók:

- Alias
- Imagina
- Flight Unlimited
- Bolo
- Oxyd
- Inferno
- Slipstream
- Wings of Glory
- Tubworld
- Super Karts,

a májusi szám a közölt előzetes szerint többek között a „Dark Forces"-t és a „3D-Scroller"-t fogja tartalmazni.

A PC Player CD 1995 áprilisi számának tartalma:

- INFERNO
- Battledrome
- Clockwerks
- Operation: Inner Space
- Super Frog
- Iron Assault,

ezeken felül játéktippek, update-ok, adatbankok, videók, tesztleírások, utility-k, shareware játékok mint mindig. A májusi előzetesből: „Dark Forces", „Flight Unlimited", „Alone in Dark 3", „Transport Tycoon", „Tuneland", „Flights of the Amazon Queen", „NBA Live `95" és „Cybermaxx".

A továbbiakban egy proramozóknak szóló csemegét ismertetek.

A tewi kiadó megjelentette a „POWER-Programmierung" dupla CD-s könyvét.

Mielőtt valaki elkeseredne, megnyugtatásul közlöm, hogy a CD-ken található információ 95%-a angol nyelvű.

Minden – akármilyen egzotikus – programnyelven dolgozó programozó talál rajta magának valami kellemes meglepetést.

Rövid kivonat a tartalomból:

- "Vollversionen" az alábbi szofverekből:
  =Turbo Pascal 5.5
  =Turbo Pascal for Windows 1.0
  =Resource Workshop 1.0
  =Turbo C++ 1.0
  =Turbo Assembler
  =Turbo Debugger for DOS and Windows
  GNU C++ for DOS and OS/2
- Fontos kérdések és a válaszok

NÉVJEGY

Szűcs Software
1085 Budapest
Somogyi Béla u. 8. I/3
Tel./Fax.: 114-3890

PowerPLAY CD
PC Player
Új TEWI CD-s kiadvány programozóknak

- Compilerek és Assemblerek
- Tool-ok Windows-hoz, DOS-hoz és OS/2-höz

- Dokumentációk:
  =EMS
  =XMS
  =VESA
  =NetBIOS
  =DOS
  =OS/2
  =Grafikus kártyák
  =SoundBlaster
  =és még sok-sok minden......

- Public Domain és Shareware fordítók és interpreterek az alábbi témákban:
  =Allein 19 Forth-System
  =Basic for DOS, Windows, OS/2
  =Pascal for OS/2
  =GNU Ada
  =Compiler for Modula, Oberon, Cobol, Fortran stb.
  =Interpreter for Lisp, Prolog, Logo, Smalltalk, Ssnobol stb
  =Compiler-Compiler-ek, Transporterek, Assembler-ek és Disassemblerek
  =Emulátorok: C64, CP/M, Spectrum, Apple II és Crossassembler
  =Windows 3.1 -> Windows 3.11 Upgrade
  =Win32s Version 1.15
  =és még sok-sok minden......

- Híres magazinok több évfolyama (pl. DR Dobbs Journal, Computer Language, DBMS, PC Magazine stb.)

- Rengeteg source lista.

A fenti termékek az IFABO'95 kiállításon is kaphatók lesznek, ahol a SZűcs SoftWare a C pavilon 10/g standján lesz található.

Szűcs Gábor

SZűcs SoftWare

Bemutató

A Creative Labs új 3DO kártyája

MELLÉKLET

3DO BLASTER

Mi is az a 3DO?

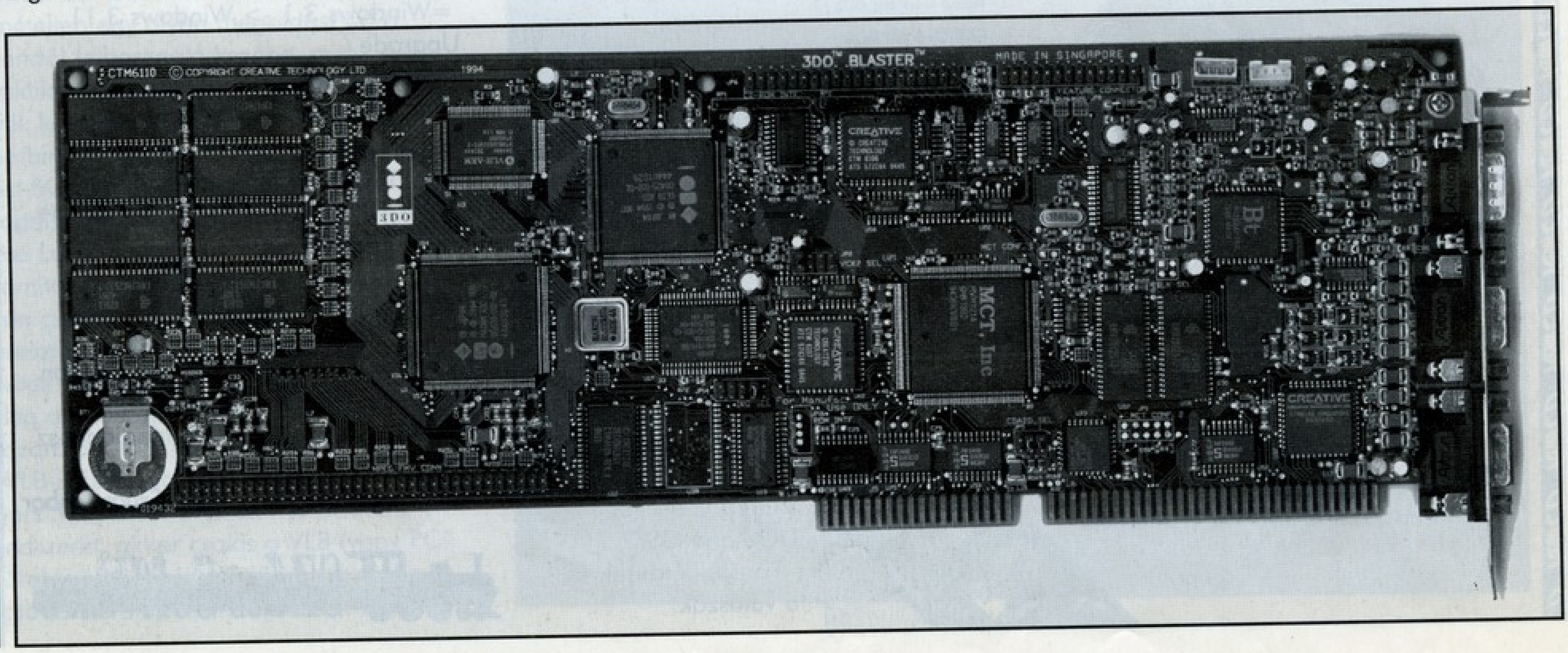
Tulajdonképpen a 3DO-nak semmi köze a PC-khez. Ez egy teljesen eltérő rendszer, külön erre a géptípusra írt játékokkal. Az Electronic Arts volt elnöke, Trip Hawkins alapította a 3DO céget. Ők dolgozták ki az Interaktív Multimédia Lejátszó szabványát. Ezt a szabványt természetesen bármely gyártó megveheti, és piacra dobhatja saját 3DO gépét.

Először a Matsushita jelentette meg a 3DO Player-ét Panasonic FZ-1 típusnéven. A többi konzolgéphez hasonlóan ezt is egy, a képen látható speciális Joypad-del lehet irányítani. A többi elterjedt rendszerrel ellentétben itt a programok csak CD-n jelennek meg, nem pedig cartridge-on. A hardware ugyanúgy speciális, mint a SEGA vagy Nintendo gépek esetében. A processzor egy 32-bites RISC processzor, mely az Acorn-Archimedes gépekben is működik. A grafikus hardware egyszerre 16.7 millió színnek a képernyőn való megjelenítésére képes. A grafika számításáért is a RISC processzor a felelős, azonban ez elég gyors ahhoz, hogy ne legyen szükség speciális hardware-re. A digitalizált videoanimok lejátszását egy saját tömörítési eljárással oldja meg a gép, ez a kép mellett a hangot is hasonlóképpen kezeli. Ez az oka annak, hogy a 3DO-s CD-ken általában nem találunk audio-track-eket.

A programozók rendelkezésére álló software-könyvtárak révén lehetővé válnak olyan effektek, mint warping, átlátszó tárgyak vagy fényeffektek valós idejű kiszámítása és megjelenítése. A hangképző hardware is hasonlóan lett felépítve. Egy univerzálisan programozható Digitális Szignál Processzor gondoskodik a zenéről és az effektekről. 16-bites audio, 44.1 KHz-en, sztereóban, Hall és Chorus effektekkel - hangját ezek jellemzik. A konzol a programozók számára olyan kellemes lehetőségeket nyújt, mint 1985-ben az Amiga. Azonban e lehetőségeket fel kell fedezni, ki kell használni. Ez még egy kis időt igénybe fog venni, azonban már ma is jelennek meg félelmetesen jó 3DO játékok. A cikk a PC-Guru-ban azért kapott helyet, mert a 3DO Company eladta a szabványt a Creative Labs-nek is, és ők megcsinálták a PC-be dugható kártya verziót. Ezt a kártyát - mivel a Creative-nél szinte minden hardware "XXBlaster" - elnevezték 3DO Blaster-nek.

Mivel a 3DO-konzol az adatokat egy dupla-sebességű CD-ROM-tól kapja, ezért egy megfelelő CD-ROM drive szükséges hozzá. A kártyán található egy saját CD-ROM csatoló, mely a Creative CR-563-as CD-ROM drive kezelésére képes (és sajnos csak evvel működik). Ez az a típus, mely a Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16 és Sound Blaster 16 Basic hangkártyákra ráköthető, és melyet a Creative Labs kínál. A CD-ROM lejátszót és az audio-kimenetet össze kell kötni a 3DO-Blaster megfelelő bemeneteivel. A kártyán van egy audio-kimenet is. Ezt a gépben található hangkártya CD Audio bemenetével kell összekötni. Semmiféle speciális adottsággal nem kell rendelkeznie a hangkártyának, így nem csak Creative Labs kártyák használhatók hozzá. Csak az a fontos, hogy legyen a hangkártyán egy Matsushita-Panasonic drive-oknak megfelelő CD-Audio-bemenet. A képet a kártya nem egy második monitoron jeleníti meg, hanem az eddig is a PC-hez használt VGA-monitoron. Hogy a gépet normál PC-s módban is használni lehessen, a VGA-jelet egy, a kártyához adott kábelen keresztül, kívül a 3DO Blaster-be vezetik át. Belül a VGA-kártya és a 3DO-Blaster a Feature Connector-on keresztül is össze van kötve. A monitor-kábelt a 3DO-Blaster VGA-kimenetére kell kötni. Az ezek után szabadon maradó utolsó csatlakozó a kártyán a joypad fogadására szolgál. Több jumper is található a kártyán. Ezek közül azonban csak egyhez kellett hozzányúlni. Ezzel lehetett és kellett az I/O port-ot beállítani. Alapbeállításban ez 260h, de 260h és 290h között lehet állítani. Mikor behelyeztem a kártyát és mindent megfelelően bekötöttem, majd elindítottam a gépet. Semmi változást nem észleltem, minden normálisan működött, mint eddig. Még hátra volt a software felinstallálása, e nélkül nem működik a 3DO Blaster. Windows alatt kellett felinstallálni a software-t, mely összesen egy darab 3.5"-es lemezt foglalt. Minden ment gond nélkül. Ezzel a software-rel lehet a 3DO-t bekonfigurálni és egyáltalán használni. Az installálás során a rendszer-file-okban alig változtatott valamit a program. Az autoexec.bat-ba tett egy új sort, melyben bevezette a 3DOBLAST környezeti változót. A config.sys-ben csak a CD-ROM-mal kapcsolatos sorok változnak. A változás után a következőképpen kell kinéznen a config.sys:

```
Device=c:\3do\cd3doblst.sys /p:260
Device=path\sbcd.sys /d:MSCD001 /p:260 /t:2
```



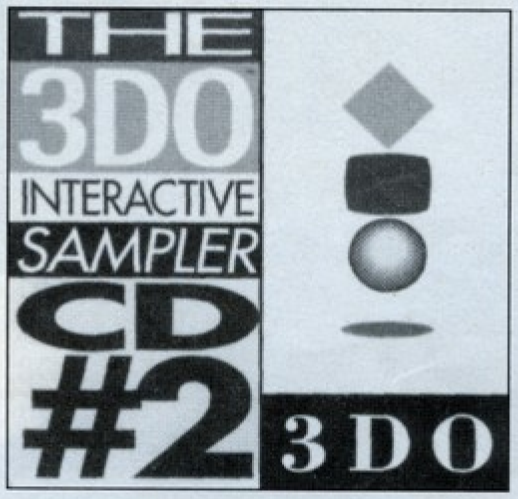
A felső sorban található sys file gondoskodik arról, hogy a hangkártyáról a 3DO-Blaster-re átkötött CD-ROM továbbra is használható legyen PC-módban, ne csak a 3DO-Blaster-rel. Ez a driver lehetővé teszi, hogy a Creative CR-

ROM Drive átkapcsoljon 3DO-módból normál PC-s üzemmódba. A /p: paraméterrel adhatjuk meg a 3DO-Blaster I/O portját. A Creative CD-ROM-drive drivere, az sbcd.sys mögé rakott /t:2 paraméter pedig azt állítja be, hogy a CD-ROM a 3DO-Blaster-ra van kötve, nem a hangkártyára.

A Windows alatti konfiguráció során be kell állítsuk, hogy milyen port-on található a kártya, illetve a 3DO-Blaster képét hozzá kell igazítsuk a VGA-kártyánk képéhez. Néhány slider tologatásával elérhető, hogy a 3DO-Blaster által megjelenített kép teljesen látszódjon a képernyőn, és körülötte ne maradjon fekete csík, azaz szinkronban legyen a kettő. A 3DO-Blaster 640*480/256 szín és 800*600/65000 szín közötti felbontásokat támogat. A kártya képének megjelenítését a Feature Connector-on keresztül, analóg video overlay-jel oldották meg, tehát a 3DO-Blaster képét analóg a VGA-kártya képe fölé keverik. Ilyen megoldással működik sok MPEG-lejátszó kártya is, úgyhogy ha ezt a kártyát megvesszük, akkor azokról le kell mondanunk. Természetesen erre a problémára is lesz megoldás. A kártyán található egy tűsor, ahová a majd később megjelenő MPEG-lejátszó modul rakható (valószínűleg ennek beállítására szolgál a többi jumper a kártyán, melyekhez nem kellett nyúlni). Az egész rendszer Windows-ban, egy Windows MCI-driver segítségével működik. Az összerakás és a konfiguráció egy fél óra alatt sikerült, semmiféle gond nem merült fel.

Ezek után kipróbálhattam életem első 3DO-s játékát. A kártyához két játékot adnak: a Shockwave-et és egy Gridders nevűt. A Shockwave-et raktam be először. Ez egy félelmetes grafikájú, jövőbeli 3D-s lövöldözős játék. 2019-ben játszódik. Egy óriási meteoriteső által keltett káoszt kihasználva földönkívüliek foglalják el Földünket. Nekünk egy hi-tech vadászgéppel kell megtisztítanunk a Föld egyes részeit a betolakodóktól. A játék hanga és grafikája bombasztikus. Nem csak a filmes bevezetők, hanem a lövöldözős rész is nagyon profi. Ez egy nagyon jó játék, ízelítőt ad abból, mit is tud ez a gép - illetve kártya, és mit várhatunk a jövőben. Sajnos nem mondható el sok jó a másik hozzá adott játékról. Egyszerűen nem éreztem hosszas kísérletezés után sem, hogy miért kellene nekem evvel a játékkal játszanom. Valami guruló kockák között futkosva kell tárgyakat összeszedni. Nekem nagyon nem tetszett, bár ízlések és pofonok.

A dobozban volt még egy ún. sampler CD is. Tulajdonképpen ez egy demo-CD. 10 játék játszható demója van rajta. Itt ismét voltak nagyon jó játékok: pl. egy olyan verekedős játék, mint a Mortal Kombat, de még ki-be zoom-olt is. Nagyon szép az Electronic Arts által kiadott 3D Atlas, mely Földünket mutatja be. A Road Rash egy profin kivitelezett motorverseny. Öt pályán versenyezhetünk, pl. egy város utcáin a forgalomban. Ez a játék korábban már megjelent a 16-bites konzolokon, de a 3DO-verzió magasan a legszebb. Az egyik



legszebb 3DO-s játék a Total Eclipse. Ez egy 3D-s scrollozó lövöldözős játék. Képzelje el mindenki a Raptor-t 3D-ben, ahol az űrhajó negyedképernyő nagyságú és mégis teljesen folyamatos a mozgás. Huh.... Igen meggyőző. Amit sajnos nem tudtam kipróbálni, az a FIFA Soccer 3DO-s változata. Erről már sokan áradoztak nekem, hogy ez a legjobb átirat. A kamera-nézet nem simán scrolloz, hanem mindig a játékos felé fordul...

Összességében ha a fejlesztők kihasználják a hardware-ben rejlő lehetőségeket, akkor igen jó játékokat

tudnak csinálni e gépre. A 3DO egy kiemelkedő konzol, mely ehhez képest érthetetlen módon elég lassan kezdett elterjedni (talán a relatíve magas ár miatt történhetett mindez). Japánban azonban nagyon hamar népszerű lett. Most kezdik Amerikában és Európában is felfedezni. A tömeges elterjedéshez szükséges löketet talán a Creative Labs által készített 3DO BLASTER adhatja meg.

Akinek van PC-je és érdeklődik a 3DO iránt is, annak feltétlenül ajánlom e kártyát, mert így PC-je monitorán sokkal jobb minőségben élvezheti a játékokat, mint tévén. (Ráadásul a játékok többsége csak az amerikai NTSC szabványú 3DO-kon fut, amihez természetesen NTSC tv kell.) A kártyán a PAL gépekre készült játékok is lefutnak (sajnos ez fordítva nem igaz - a PAL gépeken nem fut az NTSC rendszerre írt játék). Végül, de nem utolsósorban szeretnénk köszönetet mondani a Selectrade Kft-nek, akik a kártyát tesztelésre kölcsönadták.

Charlie

NYELVMESTER Nyelvoktató CD Német kezdő

NÉVJEGY

AMECON Budapest Kft.
1118 Rahó u. 10.
TEL./FAX.: 209-3475

Nyelvmester -
Németnyelv oktató CD
kezdőknek

Hódít a CD-ROM. A rajta elhelyezhető hatalmas adatmennyiség arra csábít, hogy olyan adatfaló információkkal is felvértezzük szoftvereinket, mint pl. az élő beszéd. Az élő beszéd ugyanis sok helyet foglal. Ennek hasznát leghamarabb az oktatásban felhasználható szoftvereken mérhetjük le. Az amúgy elég szűkös magyar nyelvű multimédia piacon üde színfolt a Vision-X Kft. nyelvoktató sorozata, a Nyelvmester.

Egy nyelvoktató CD anyaga 20-23 leckét tartalmaz. Minden leckében egy olvasmány és egy párbeszéd-szituáció található, bőséges nyelvtani magyarázatokkal. Tesztek, és a teljes szóanyagot felölelő szótár is helyett kapott az anyagban. A szótár a szokásostól eltérően a ragozott formákat is tartalmazza.

A piac igényei szerint az angol kezdő nyelvtanfolyam volt az első, és nagy népszerűségre tett szert. A boltokban már kapható a német kezdő nyelvtanfolyam, hamarosan pedig egy egész sor újdonsággal kíván megjelenni a fejlesztőcsapat. Lesz tehát középhaladó angolból és németből, haladó angolból, valamint tesztek, illetve speciális, a hivatalos nyelvvizsgákra felkészítő CD-ROM. Ez utóbbiak különösen érdekesek, ugyanis egy eddig Magyarországon nem használt módszer szerint lehet a tesztek feladatait gyakorolni.

Egy példa: A program felolvas egy mondatot, sípszó jelzi a mondatba behelyettesítendő részt, ezután a vizsgázónak négy másodperc áll rendelkezésére, hogy megértse a feladatot és helyesen válaszoljon. A négy másodperc után máris jön a következő feladvány... Természetesen minden paraméter állítható, így ugyanaz a teszt sok nehézségi fokozatot is képviselhet.

A nyelvtani anyagok az Országos Nyelvvizsgabizottság által jóváhagyott forrásokból és elismert nyelvtanároktól származnak. Az élő beszédet anyanyelvű, sokszor magyarul egy szót sem tudó tanárok interpretálják, így a helyes kiejtés elsajátítására is lehetőség van nem csak szavak, hanem mondatszerkezetek esetén is.

Aki újabb kiadású Nyelvmestert vásárol, kicserélheti a kezelőszoftvert a régebbi verzió alatt, ez a folyamatosan fejlesztett kezelőszoftver ugyanis adatbázis-független. Így nem kell kidobnia a régi lemezt, kihasználhatja az új kezelőprogram bővített funkcióit. A szoftver futásához 386 Enhanced módban futó Windows 3.1x szükséges, a hanganyagok eléréséhez pedig Windows-kompatibilis hangkártya.

Gravis Ultrasound
Zenélési lehetőségek

Tippek - tükkök

Egy kis segítség a Gravis Ultrasound tulajdonosoknak

Azt hiszem, sokan vannak úgy a dologgal, mint én: szeretnének zenélni, de a mod készítést túl fáradságosnak, bonyolultnak tartják, nincs rá annyi idejük, vagy csak egyszerűen lusták hozzá. A General Gidi hangkészletet viszont túl kevésnek tartják.

Az ilyen emberek hangkártyája a Gravis Ultrasound. Mivel éppen ez a Gravis lényege: a General Midi hangokon túl saját szerzésű, például mod-ból kiszedett hangmintákat is tud kezelni midi alatt (patch néven, .pat kiterjesztéssel). Eleinte ez elég kezdetleges szinten ment, például a general midi hangokat kezelő ultrasnd.ini file-t kellett átírni, összevissza másolni a patch-eket (lettek is belőle nagy-nagy kavarodások), de azóta rengeteget fejlődött az egész. A kezdetben csak a General Midi hangok fel- és letöltésére szolgáló, Windows alatti Patch Managert is tovább bővítették a Bank manager nevű funkcióval, aminek a lényege, hogy saját hangmintákból készíthetünk hangkészleteket, melyeket az eredeti General Midi hangkészlet helyett tudunk feltölteni a kártya memóriájába.

Először készítsünk néhány új hangmintát. Ennek az az egyik módja, hogy a mod-okban és ahhoz hasonló zene-file-okban található mintákat kilopjuk. Erre több shareware program is megjelent, melyek egyre jobb minőségűek, és egyre több formátumot ismernek. Az első ilyen program, amit mi használtunk a MOD2PAT volt. Mint neve is mutatja, ez csak *.mod file-okból tudta kiszedni a hangszereket. A kezelése is elég nehézkes volt, később ez jelentősen egyszerűsödött. Most a talán egyik legjobb hanglopó és konvertáló program egyszerűen a CONVERT nevet viseli, és az 1.3-as verziót használjuk éppen. Ez is shareware, így mindenki ingyen felveheti. Ha minden klappol, akkor a következő CD-GURU-ra ez is felkerül egyéb Gravis-os utility-k közé. Ha valakinek nagyon sürgősen kellene, akkor küldjön egy válaszborítékot és egy db megformázott floppy-t Charlie névre a szerkesztőségbe. Felveszem neki, és a szerintem legjobb tracker programokat is, amennyit csak elbír a lemez!

A támogatott ki és bemeneti formátumok száma elképesztően nagy. Lássuk miket lehet vele konvertálni és készíteni:

Input formátumok:

669, AIFF, AU (Sun, Next), DMF, DSF, FAR, FSM, F2R, F3R, IFF, MED, MOD, MTM, OKT, PAC, PAT, PSM, RAW, SBK, SD1, SDS, SDX, SF, SMP, SND, SOU, STM, S3I, S3M, TXW, ULT, UNI, UWF, VOC, WAV; GKH, ED? - ezek Ensoniq Disk Image File-ok,
INS, EP? - ezek Ensoniq Instrument File-ok,
KRZ - ezek Kurzweil K2000 file-ok, tehát a standard formátumokon kívül rengeteg speciális, igen jó minőségű hangminta file-formátumot ismer és kezel. ÉS folyamatosan egyre újabbakat fog támogatni.

Output formátumok és a hozzájuk tartozó kapcsolók:

SND: -669; AIF: -AIF; AU: -AU; DSF: -DMF, -DSF; FSM: -FAR, -FSM; IFF: -IFF; SAM: -MOD; RAW: -MTM; SOU: -PAC, -SOU; PAT: -PAT (ez a legfontosabb nekünk!!); RAW: -RAW; SBK: -SBK; SDS: -SDS; SDX: -SDX; SF: -SF; SMP: -SMP; SND: -SND; SMP: -S3M, -S3I; UWF: -UWF, -ULT; WAV: -WAV.

A program a bementi formátumot automatikusan felismeri, így csak a kimeneti formátumot kell megadni, erre szolgálnak a fenti kapcsolók. Egyszerre nem csak egy file konvertálására képes, hanem file-ok egy csoportját is képes konvertálni egyszerre, ha pl. *.mod-ot adunk meg a programnak. Képes 16 bites, sztereó file-ok konvertálására is. Új támogatott formátum az AWE32 hangminta-formátuma, az SBK.

Működése a következő: CONVERT [elérési útvonal\file-ok] [célútvonal] [kimeneti formátum] [kapcsolók]

Az első kettő magától értetődik. A kimeneti formátumhoz kell e fenti kapcsolók egyikét beírni. Kapcsoló pl. a -8 és -1, ezek a 8-bites, illetve mono formátumba konvertálást jelentik.

Így készíthetünk jóformán bármiből patch-et midis zenéléshez. De ha valaki trackert akar használni, az is tud megfelelő mintát készíteni. A talán legelterjedtebb Gravis-os tracker az Ultratracker, melynek formátuma az ULT, és hangminta-formátuma az UWF.

Természetesen ebbe a formátumba is konvertálhatunk.

Másik módja a hangminta-szerzésnek, hogy kész patch-eket lemásolunk. Ilyenekből rengeteg van a Pixel által kiadott GUS-CD-n és egy 18 lemezes készlet első részlete rajta van a kettes számú CD-GURU-n; a többit folyamatosan rárakjuk a következőkre. Egész más lehetőség az, ha pl. saját (ének)hangunkkal akarunk zenélni. Ekkor szépen mikrofonnal felvesszük (bedigitalizáljuk) a hangunkat pl. wav formátumba, és ezt konvertáljuk át patch-é. Ugyanígy más forrásról, pl. CD-ről is digitalizálhatunk. Amire figyelni kell, hogy meg kell találni a kompromisszumot a minőség és a méret között. Minél jobb minőségű ugyanis egy hangminta-file, annál nagyobb a mérete. Viszont a Gravis maximumra felbővítve is csak 1 MB memóriával rendelkezik, és általában nem csak ezt az egy hangszert akarjuk a memóriába feltölteni. Miután elkészültünk a hangminta létrehozásával, két eset lehetséges. Az első, hogy kaptunk egy már most jól használható, kész hangmintát. A második féle eset, hogy van egy hangmintánk, aminek még nincs lecsengése, mivel nincs loop-olva, ezért folyamatosan lenyomva tartva "kattog", vagy más probléma van vele. Ez esetben még egy kicsit át kell dolgozzuk a hangmintát pl. a kártyához adott Patchmaker Lite vagy a Gustav nevű programmal. Ezekről is lesz szó esetleg egy későbbi számban.

Legközelebb a Patchmanager-Bankmanager párossal folytatjuk. Bármi kérdésetek van az Ultrasound-dal kapcsolatban, írjatok!

Charlie és Andrej

GRAVIS ANALOG PRO

NÉVJEGY

PIXEL Graphics Kft.
1055 Budapest,
Balassi Bálint u. 9-II.
Tel.: 269-0624
Fax.: 153-0627

Gravis Analog Pro joystick

Mindenki, aki első joystick-ja vásárlása előtt áll, nagy dilemmába esik. Analógot vegyen, mert az kiváló a szimulátorokhoz, de szeretne akció- és sportjátékokkal is játszani, ahhoz meg a digitális lenne jobb. Az Advanced Gravis-nál ezekre az emberekre gondoltak, mikor kiadták az Analog Pro nevű joystick-ot.

Korábban is számos díjat söpörtek be jobbnál jobb joystick-jaikkal, de ez volt a csúcs. Többször tüntették ki az év joystick-ja díjjal. Ez nem véletlen. A dizájntól kezdve a rárakott funkciók sokaságáig, teljesen jogosan szolgálja meg a Pro jelzőt.

Kalibrálni természetesen nem kell. Nem fogunk hosszú perceket azzal tölteni, mint más analóg joystick-oknál, hogy a két oldalon lévő tekerővel (trimmer) középhelyzetbe hozzuk a joy-t. Ha hosszú idő során mégis elkalibrálódna a rengeteg rángatástól, akkor a hozzá adott program és mini csavarhúzó segítségével állíthatjuk vissza középhelyzetbe, és megint nem lesz gondunk vele egy jó időre. Azaz kalibrációs gondok kilőve. A legtöbb program, melyben kötelező a kalibrálás, egyből középső helyzetben találja, és már kezdhetjük is a játékot. Program közben pedig szintén nem volt még olyan, hogy elállítódott volna, nem úgy mint korábbi joystick-jaimnál.

Összesen 5 db tűzgomb található rajta. A joystick tetején levő kettő az egyes, illetve kettes tűzgomb. A trigger az egyes tűzgombnak felel meg. Oldalt található két nagyméretű tűzgomb, két pad. Ezek egy-egy kapcsolóval programozhatók, hogy az egyes, kettes, hármas vagy négyes tűzgomb funkcióját lássák el. Használhatjuk tehát azokban a játékokban, melyek támogatnak négy tűzgombot (pl. Mortal Kombat II, Jazz Jackrabbit,...).

A joystick-on található Throttle control is. Azokban a szimulátor-programokban, melyek támogatják e funkciót, a joy oldalán levő kis tekerővel szabályozhatjuk a tolóerőt. Ez igen jó dolog, mert sokszor pillanatok dönthetnek, és ha ekkor a kezünk ügyébe esik a gomb és nem kell a billentyűzethez nyúlnunk, lehet, hogy ez lesz a döntő.

Fentebb említettem, hogy a joy-t úgy tervezték, hogy lehessen vele akció játékokkal is játszani. Ezt úgy tették lehetővé, hogy a joy alján van egy négyállású tekerő, mellyel beállítható, hogy milyen erősen tartson középre a joystick. A legkisebb fokozatban teljesen szabadon mozgatható a kar. A legerősebb fokozatban pedig már szinte nehéz kimozgatni a középhelyzetből. Ez a beállítás a jó az akciójátékokhoz. Egy valódi digi-joystick a legjobb az akciójátékokra, de ez nem sokkal marad el mögötte. Az NHL-Hockey-t, és a BC Racers-t például kimondottan élmény volt vele játszani.

A szimulátoroknál egyszerűen verhetetlen. Nagyon élvezetes volt vele a Comanche, a Tie Fighter, az X-Wing és a Wings of Glory, és a többi szimulátor. Először a Wings of Glory-val próbáltam ki. Míg korábban sokáig szenvedtem egy-egy küldetéssel is, az Analog Pro-val sorra szedtem le az ellenfeleket és fejeztem be sikeresen egymás után akár több küldetést is. Később ugyanezt az ugrásszerű javulást tapasztaltam a többi említett programnál is.

Egy joystick-on a funkciókon túl igen fontos a kivitelezés. Itt ez egy rendkívül erős fekete műanyag talpban és karban valósul meg. A karon van egy erős szivacsréteg, így nagyon kényelmes a fogása. Eleve igen kézbeillő formája van. Az alján nem szívókorongok, hanem csúszásgátló szivacsok vannak, melyek szerintem tartósabbak és jobbak.

Kapható önállóan 5000 Ft+ ÁFA-ért vagy Wing Commander 2 Deluxe Edition-nel együtt kedvezményes áron.

Mindenkinek ajánlható, aki hosszú távú használatra keres egy rendkívül profin kivitelezett, kényelmes, univerzális joystick-ot.

Charlie

Multimédia CD-ROM-ok

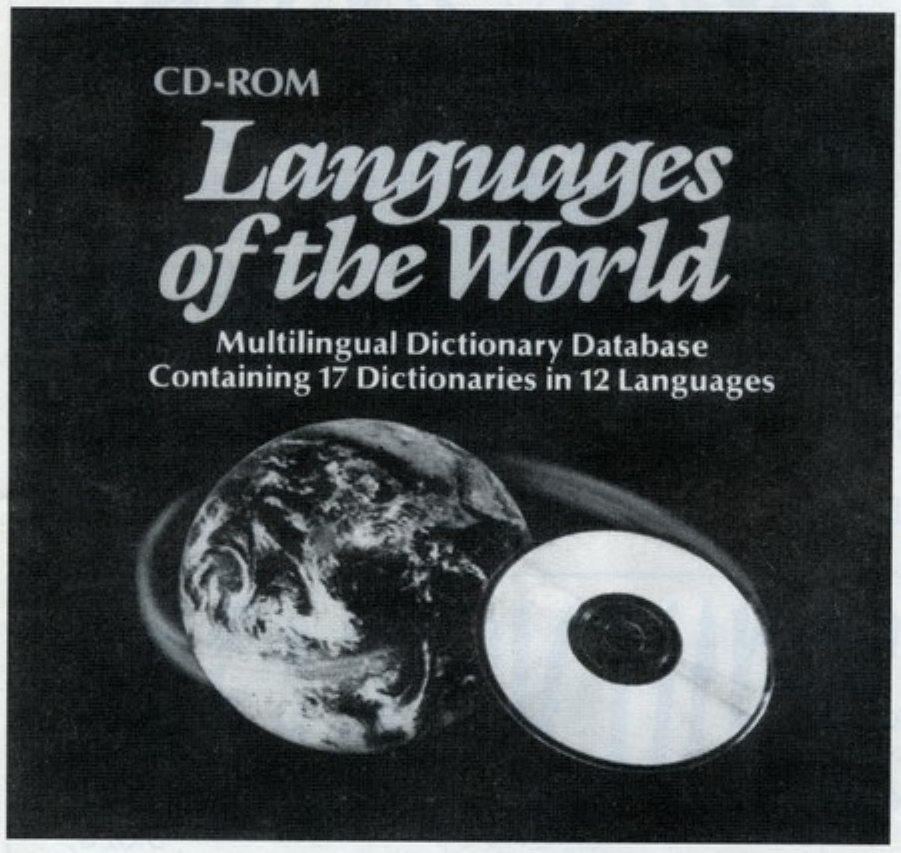
NÉVJEGY

KoBaK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax.: 136-2483

Multimédia CD-ROM-ok

Languages of the World

Manapság amikor különösen fontos az idegen nyelvek ismerete, nagy segítséget nyújt ez a 12 nyelvet ismerő szótár. A CD 17db vaskos szótár anyagát dolgozza fel. A szótárak nagysága változó, van amelyik 360000 szót tud, valamelyik csak 8000-et. Habár a program nem mondja ki a szavakat, így is 550Mb helyet foglal a CD-n. A program nyelvei a következőek: kínai, dán, holland, angol, finn, francia, német,



olasz, japán, norvég, spanyol, svéd. Ezek közül a nyelvek közül bármelyikről bármelyikre fordíthatunk. Sajnos a mi anyanyelvünket nem tartalmazza a program, de aki érti a 12 nyelv egyikét annak hasznos segítség lehet. Reméljük a fejlesztők nemsokára kibővítik a programot egy-két szintén elterjedt nyelvvel, így a magyarral is, és így mi is könnyen fordítgathatunk különösebb nyelvtudás nélkül.

A programot Windows alá írták, így az installálás és a program kezelése nem okozhat különösebb problémát. Bővebb információkat a Help menüben kaphatunk a kezeléssel kapcsolatban.

A program 4 ablakból áll:

- 1. Search From Window: Itt írhatjuk be a keresés paramétereit: hogy melyik nyelvről fordítson, hogy milyen nyelvre fordítson, hogy melyik szótárt használja (akár az összeset is használhatja). Itt állíthatunk be különböző opciókat, valamint itt írhatjuk be a keresett szót is. A speciális karaktereket a Special Chars paranccsal választhatjuk ki. Miután kiadtuk a Search parancsot, megjelenik a második ablak:

- 2. Matching Words Window: Itt láthatjuk a választott szótár szavainak listáját. A kurzor arra a szóra áll, amelyiket előzőleg kiválasztottunk. A fordítást a Translate paranccsal érhetjük el. Ezután jelenik meg a harmadik ablak:

- 3. Dictionary Window: Itt nézhetjük meg a szó fordítását, a teljes szótári magyarázatot és a rokon értelmű szavakat.

- 4. Show Chars: Ennél a negyedik ablaknál nézhetjük meg a kínai és japán szavakat.

Az adatokat kinyomtathatjuk, valamint átmásolhatjuk más Windows-os szövegbe.

Ezt a programot ajánlom tanároknak, diákoknak, tolmácsoknak, titkárnőknek, vagy egyszerűen csak azoknak akiket érdekel mások nyelve és szeretnek böngészgetni ilyen szótárakban.

World Religions

Aki tud angolul egy kicsit, és érdekli a vallás, annak csemege ez a világ vallásaival foglalkozó multimédiás CD.

A programot Windows alá írták, de nem igényel extra hardvert. A programkezelést segítik az ikonok és a menüpontok. Aki bővebb leírást szeretne annak csak el kell olvasnia a Help menüben a segítséget.

A program 16 fő vallást tartalmaz, olyanokat mint: a keresztény, a zsidó, az egyiptomi, a kínai, a mezopotámiai, az indián vallások, buddhizmus, sámánizmus, hinduizmus, stb. Az ismertető tartalmazza az egyes vallások eredetét, történetét, filozófiáját, kiterjedését, szokásait, legendáit.

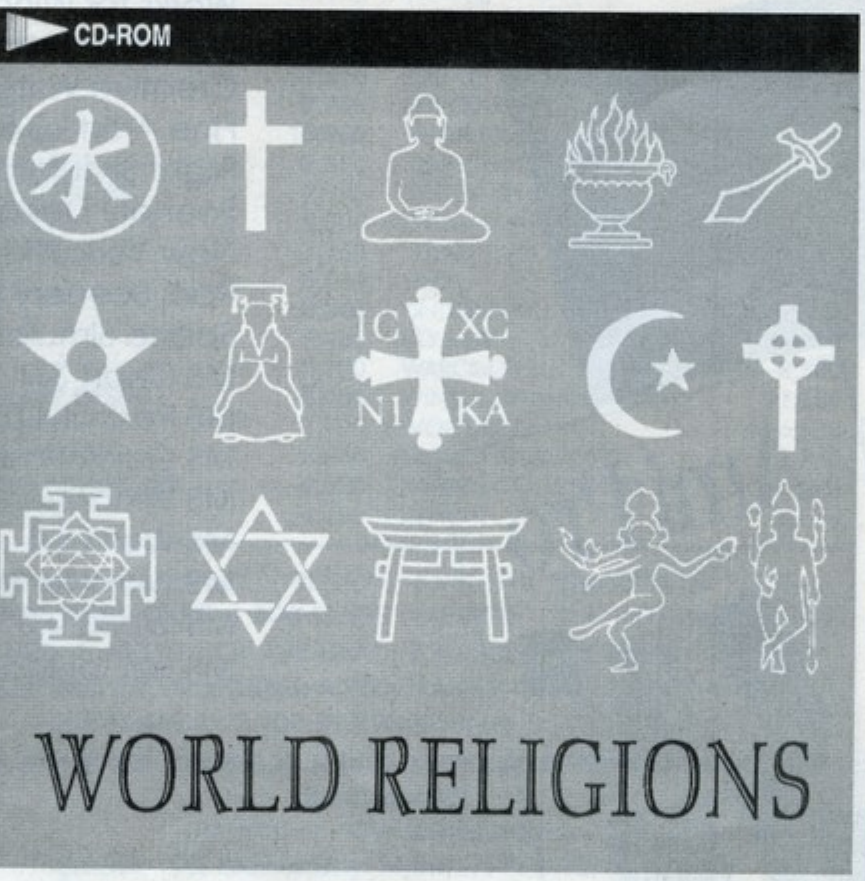
A terjedelmes szöveges információ mellett rengeteg térképet, grafikát, fényképet, szimbólumot is tartalmaz a jobb eligazodás érdekében. Eredeti szövegrészleteket, imákat, himnuszokat is találhatunk egy-egy vallásos témájú nyelvemlékből kivágva.

A programba ezenkívül beépítettek egy értelmező szótárt is, amelyben ábécé-sorrendben kutathatunk.

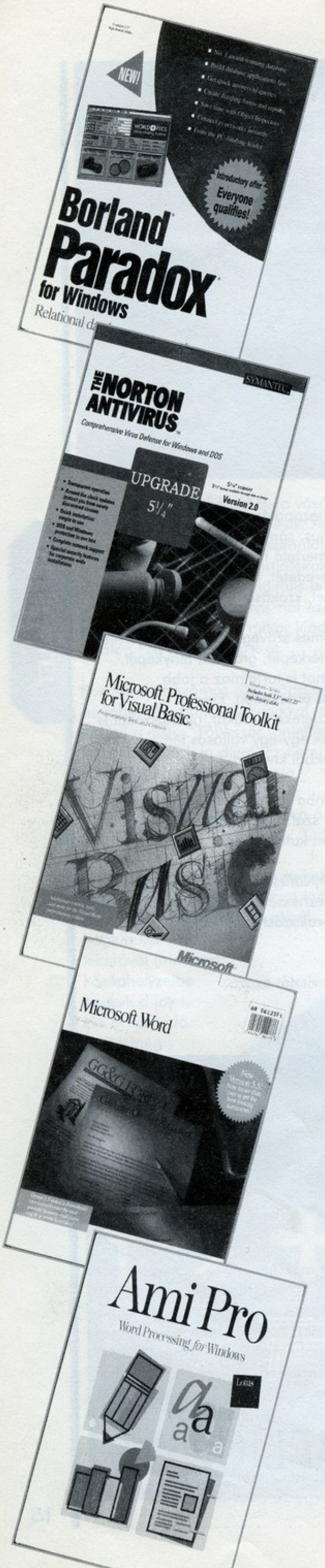
Nem kell hívőnek lenni ahhoz, hogy az ember élvezhesse ezt a jól megszerkesztett, kitűnő szórakozást nyújtó programot.

Hát akkor viszlát azaz:

Adri



Kedvezményes akció!



BORLAND termékek:

dBase IV 1.1 Developers HU	7.200.-
dBase IV 1.1 LAN 5 User	4.800.-
dBase IV 1.1 LAN HU User	5.400.-
dBase IV 1.1 Standard HU	6.000.-
Object Vision 2.1 Prof Up. - 3.5" vagy 5.25"	13.440.-
Object Vision 2.1 Up. - 5.25"	11.040.-
Paradox for Windows	12.000.-
Protogen for C++	1.200.-
Quattro Pro 4.0	4.800.-
Quattro Pro for Win. Edu.	4.800.-
Sidekick 2.0	3.600.-

Egyéb termékek:

Hun-fon + Hun-Tru fontok + Hun-Tru telepítő lemez	16.800.-
Parakey	4.800.-

LOTUS termékek:

Freelance Plus 3.01	4.220.-
Lotus 1-2-3 2.01	4.800.-
Lotus 1-2-3 2.2	4.200.-

MICROSOFT termékek:

Entertainment pack 1, 2, 3, 4 - 3.5"	3520,-
Golf - 3.5"/CD	5.720,-
Complete Baseball 1994 - CD	7.000,-
Multimedia Beethoven 9th Symphony - CD	7.000,-
Multimedia Stravinsky - CD	7.000,-
Multimedia Mozart - CD	7.000,-
Multimedia Schubert - CD	7.000,-
Musical Instruments - CD	7.000,-
Cinemania - CD	7.000,-
Bookshelf 4.0 - CD	8.690,-
Encarta 1.0 - CD	12.100,-
Soundbits Hanna-Barbera - 3.5"	3.520,-
Soundbits MGM Movies - 3.5"	3.520,-
Soundbits Musical Istruments - 3.5"	3.520,-
Arcade 1.0 - 3.5"	3.520,-
Dinosaurs - CD	7.000,-
Art Gallery - CD	7.000,-
Ancient Lands - CD	7.000,-
Dangerous Creatures - CD	7.000,-
Works for Windows 3.0 - 3.5" - magyar nyelvű	16.170,-
Sound System 2.0 - 3.5"	7.000,-
Creative Writer - 3.5"	5.720,-
Fine Artist - 3.5"	5.720,-
Flight Simulator 5.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
Scenery Designer fo Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
New York JFK Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Paris Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Space Simulator 1.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
MS Chart 3.0	2.400.-
MS Pascal 4.0	2.400.-
MS Quick Pascal	2.400.-
MS Windows SDK 3.1 Up.	10.800.-
MS Word 5.5	18.240.-
MS Word for Windows 2.0	30.000.-
MS Works 2.0	6.000.-
MS File for Macintosh	9.600.-

Minden ár ÁFA nélkül értendő!
A postaköltséget nem tartalmazza az ár!
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A programokat postán utánvétellel küldjük ki.

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres vidéken.

Számítástechnikai üzletek, egyéb boltok jelentkezését várjuk

a 113-0114-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Hirdetésfelvétel cégek részére ugyanitt.

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

CYBER VISION

1114 Budapest, XI. kerület, Eszék u. 2. (a budai Skálánál)
Nyitva: Kedd, Szerda, Csütörtök 14-18h-ig

GIGANTIKUS CD-ROM JÁTÉKOK
MÉRSÉKELT ÁRAK – ÓRIÁSI KEDVEZMÉNYEK

Meg akarsz spórolni egy halom pénzt?
Válts nálunk vevőkártyát, és a játékok árából 10-15 százalék kedvezményt kapsz! És ez még nem minden...
A megvett, de nem tetsző játékokat egy héten belül visszavásároljuk tőled!

Cyberia, Cyberwar, Dark Forces, Death Gate, Dragon Lore, Master Of Magic, NBA Live '95, Rise Of The Robots, Stonekeep, Wing Commander 3., X-Wing Collectors CD és még sokan mások ...

DREAM PICTURES

CD-ROM

18 éven felülieknek !

Több mint **2000** db .GIF formátumú kép 1024×768 és 640×480 felbontásban hiányosan öltözött, valamint szemérmetlen dolgokat művelő európai tipusú, szép nőkről.

Ez sem hiányozhat a gyűjteményből!

Ára:1500 Ft.+ postaköltség

Megrendelés esetén itt kivágni és elküldeni a következő címre:

DREAM PICTURES CD-ROM 2370 Dabas Pf:58.

Megrendelek **utánvétel** ....db.*Dream Pictures CD-ROM* -ot 1500 Ft./db.+postaköltség áron.

Név:...

Postacím:...

....

PC GURU

PC CD

CLUB KoBaK

201 GAMES 4 YOU	1,720	MAGIC CARPET	9,520
ACES OF THE DEEP	7,520	MONTHY PYTHON	12,470
ALONE IN THE DARK 3.	9,680	NHL HOCKEY '95	8,710
BC RACERS	6,960	NOVASTORM	8,900
BLOODSTONE	3,760	OCEAN BELOW	2,440
BLOWN AWAY	5,980	PANZER GENERAL	8,060
BUREAU 13.	10,900	PGA TOUR GOLF	8,040
COMMAND ADV. STARSHIP	3,900	QUANTUM GATE	4,990
CREATURE SHOCK	9,710	QUARANTINE	7,320
CYBERIA	9,380	REBELL ASSAULT	5,200
DARK FORCES	11,960	RETRIBUTION	6,390
DELTA V	9,520	RISE OF THE ROBOTS	5,850
DESCENT	7,740	SEX CD-K	1,990-5,900
DISCWORLD	10,960	SPACE PIRATES	8,600
DRAGON LORE	5,880	STAR CRUSADER	8,830
FATE OF STARLORD	2,990	SYSTEM SHOCK	9,680
FIFA SOCCER	8,300	THE ANIMALS	2,440
FREDDIE FISH	7,760	THEME PARK	7,410
GHOSTS	8,040	UFO	4,840
GUILTY	8,840	UNDER A KILLING MOON	9,990
HELL	6,480	VOYEUR	7,690
HERETIC	2,190	WARCRAFT	8,300
INOEDINATE DESIRE	5,080	WING COMMANDER III	12,250
KYRANDIA 3.	7,190	WOODRUFF	6,970
LANDS OF LORE	8,660	WORLD ATLAS V.5.	3,740
LITTLE BIG ADVENTURE	9,520	X-WING COLLECTORS	10,540
MAD DOG II.	4,190	ZEPHYR	8,970

Az árverseny győztesei: CYBERWAR: 6,950 THE PSYHOTRON: 3,900 **ARCADE TRIVIA QUIZ: 1,400** BLADE WARRIOR: 1,400 INTERNATIONAL ATLETICS: 1,400 ISLE OF THE DEAD: 2,400 **SINK OR SWIM: 2,400 THE FORTRESS OF DR.RADIAKI: 3,900** FRANKENSTEIN: 2,400 SANTAS CHRISTMAS C: 2,400 INTERNATIONAL SOCCER: 2,400

Küldd be a címed hozzánk, és mindig megkapod a legfrissebb árlistánkat postai úton!!!!!

Az árak az ÁFÁ-t tartalmazzák!

Tagoknak 10% kedvezmény. Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13
1024 Budapest, Margit krt. 29/b. Tel./fax: 1362-483

ÉSZ KÉP MULTIMEDIA CENTER

1065 Bp., Lázár u. 10.(Belvárosban, az Opera mögött) Tel/Fax:131-3502, 131-3503, 131-3504

CREATIVE

SB 2.0 + hangszóró	7.500
SB 16VE	15.000
SB 16PRO	20.200
SB 16PRO ASP	25.000
SB AWE32 ASP	40.900
Video Blaster SE100	33.600
Video Blaster RT300	53.800
Video Blaster MP400	40.400
Video Blaster 3DO Blaster	59.800

GRAVIS

Ultrasound	17.200,-
Ultrasound MAX	28.800,-

PC alkatrészek

CYRIX 486DX2-66	14.170
CYRIX 486DX2-80	17.270
AMD 486DX4-100	28.900
PANASONIC CD-ROM 2x	16.800
MITSUMI CD-ROM 4x	26.260
Conner 270MB HDD	17.910
Quantum 420MB HDD	21.620
Quantum 540MB HDD	25.230
Western D. 730MB HDD	33.530
ST 1GB HDD IDE	45.860
14" monitor Daewoo .39	22.930
14" monitor Sunshine .28	26.650
14" monitor Sunshine LR	28.440
15" monitor Peacock LR,NI	42.180
ACER billentyű angol/magyar	2.290

CD ROM

Doom 1-2: 7.300	Magic Carpet: 7.200	Ghosts: 6.100
Alone 3: 7.300	Kyrandia III: 5.500	Creature Shock: 8.000
Dark Forces: 9.100	Battle Bugs: 4.800	Cyberia: 7.100
Inferno: 7.600	System Shock: 7.300	Rise of robots: 4.800
Hell: 4.900	New Lemmings: 5.900	Armored Fist: 6.000

Minden konfiguráció tartalmazza: Ház, 4MB RAM, IDE+, Billentyű

KONFIGURÁCIÓK	270 HDD	420 HDD	540 HDD	1GB HDD
486DX-40, 1MB VGA, 1.2+1.44				
színes SVGA 0.28	112,570	116,250	119,810	140,220
színes SVGA LR	114,190	117,870	121,430	141,840
színes SVGA LR, NI	116,680	120,350	123,910	144,330
486DX2-66, VLB VGA, VLB IDE, 1.2+1.44				
színes SVGA LR, NI 14"	131,020	134,690	138,260	158,670
színes SVGA LR, NI 15"	142,790	146,460	150,030	170,440
színes SVGA LR, NI 17"	193,790	197,460	201,030	221,440

Áraink ÁFA nélküliek, egy év garanciát tartalmaznak. Az árváltozás jogát fenntartjuk.

Megrendelőlap

- [ ] GURU 1993/9-10
- [ ] PC GURU 93/1
- [ ] PC GURU 93/2
- [ ] PC GURU 94/1
- [ ] PC GURU 94/2
- [ ] PC GURU 94/3
- [ ] PC GURU 94/4
- [ ] PC GURU 94/5
- [ ] PC GURU 94/6
- [ ] PC GURU 94/7
- [ ] GURU 94/8
- [ ] GURU 94/11
- [ ] GURU 94/12

....db * 198 Ft =
.... Ft

- [ ] GURU 1992/1
- [ ] GURU 1992/2
- [ ] GURU 1992/3
- [ ] GURU 1992/4
- [ ] GURU 1992/5
- [ ] GURU 1993/1
- [ ] GURU 1993/2

....db * 165 Ft =
.... Ft

- [ ] GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft =
.... Ft

- [ ] GURU 1993/3
- [ ] GURU 1993/4
- [ ] GURU 1993/5
- [ ] GURU 1993/6
- [ ] GURU 1993/7
- [ ] GURU 1993/8
- [ ] GURU 1993/11
- [ ] GURU 1993/12
- [ ] GURU 1994/1
- [ ] GURU 1994/2
- [ ] GURU 1994/3
- [ ] GURU 1994/4
- [ ] GURU 1994/5
- [ ] GURU 1994/6
- [ ] GURU 1994/7
- [ ] Joypad 94/1
- [ ] Joypad 94/2
- [ ] Joypad 94/3
- [ ] Joypad 95/1

....db * 179 Ft =
.... Ft

Összesen:
.... Ft

- [ ] Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
- [ ] Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- [ ] 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
- [ ] 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
- [ ] 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
- [ ] 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
- [ ] 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
- [ ] 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

PC GURU 95/2

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel / Fax : 164-05-79 Fax : 184-22-49
Rádiótel. : 06-20-344-391 , 06-20-346-037

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am - től !

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek : Sound Blaster 2.0
Sound Blaster Pro
Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit
GUS hangkártyák : Gravis Ultra Sound
Gravis Ultra Sound Max
Média Magic hangkártyák : Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 IDE OEM

CD DRIVE-K :
- Dupla, Tripla és Quadro sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok : * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI

HANGFALAK : - 10 W aktív hangfal (1 pár)
- 15 W aktív hangfal (1 pár)
- 25 W aktív hangfal (1 pár)
- 40 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a
180-8611 -es telefonszámot !
(kód:1471# TONE üzemmódban)

Videódigitalizáló- és MPEG lejátszó kártyák,CD írók,MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

AKCIÓ !
Válassza ki saját 5 illetve 10 darabos CD packját !
Több száz darabos CD lemezből választhatja ki saját CD packját !
5 CD (pack-ban) 3.000,- + ÁFA
10 CD (pack-ban) 6.000,- + ÁFA

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

PANASONIC CR 562-J + 10 DB. CD LEMEZ VAGY SONY CDU 55-E + 10 DB. CD-LEMEZ 21.560,- + ÁFA ! ! !
TOSHIBA 4X-ES CD + 10 DB. CD LEMEZ 33.200,- + ÁFA ! ! !
SOUND BLASTER 16 VE + 1 PÁR AKTIV HANGFAL 14.800,- + ÁFA ! ! !

Állandó akciók !

386 DX/40,4 Mb RAM,270 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,512 VGA,Baby v. Mini	96.800,-
486 DX/40,4 Mb RAM,270 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,512 VGA,Baby v. Mini	110.000,-
486 DX2/66,4 Mb RAM,420 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,1 Mb VGA,Baby v. Mini	128.000,-

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

IGEEEN! Megrendelem a **GURU** kiadásában megjelenő

CD GURU

Multimédia magazin **95/2**-es számát.

- [ ] Befizetési csekket kérek.
- [ ] Utánvétellel rendelem meg.

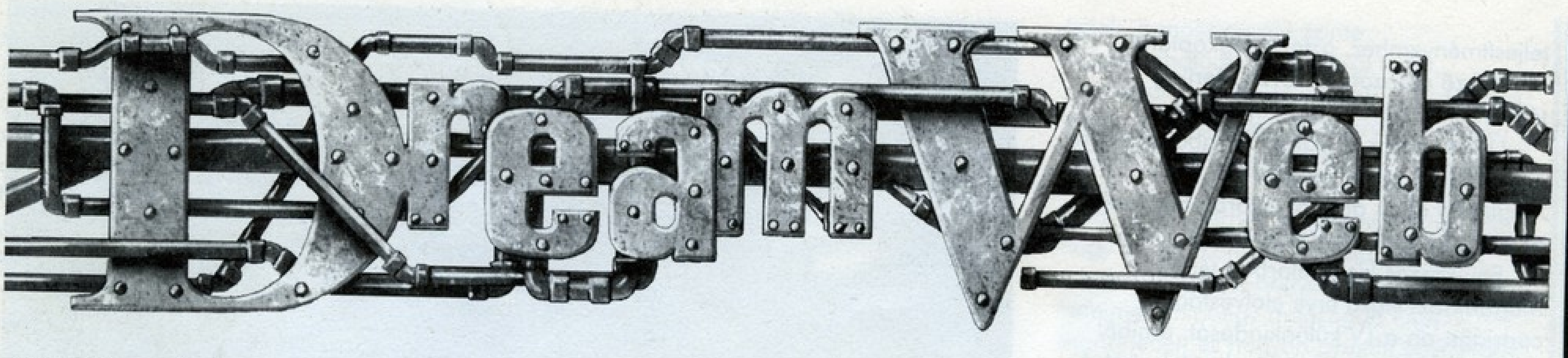
Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- [ ] 1 éves CD GURU előfizetés (4 szám) (3500 Ft)

PC GURU 95/2

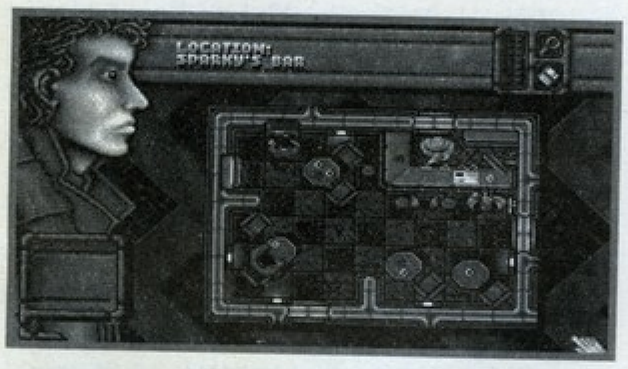
HÍRDETÉS



A férfin látszott hogy nagyon ideges, rágyújtott egy cigire azután lerakta pisztolyát egy kőre, egy diktafont vett elő kabátjából, felvételre állította és beszélni kezdett.

„A nevem Jack Ryan. Most elmesélem önnek történetem. Egy hete kezdődött az egész. Álmomban egy csuklyás fickó jelent meg, aki az Álomháló őreként mutatkozott be, majd rólam, mint kiválasztottról kezdett beszélni. Közölte velem, hogy a Földet egy hét tagú szekta próbálja hatalma alá hajtani az emberek álmain keresztül. Az én feladatom lesz, hogy megállítsam őket. Nem értetem pontosan, hogy mit akar ezzel mondani de mindegy.

Mint kiderült, első áldozatom David Crane, egy híres rockzenész lesz. Őt kell felkutatnom és kivonni a forgalomból. Miután a Háló őre visszarepített barátnőm hálószobájába, gyorsan felöltöztem, magamhoz vettem pénztárcám és a mikroból a kulcsot, majd lementem a garázsba. Mivel manapság elég veszélyes dolog egyedül mászkálni az utcákon, magamhoz vettem egy csavarhúzót.



Igaz, nem épp a legtökéletesebb fegyver, de a semminél mégis jobb lesz. Mivel kocsim még javítás alatt állt ezért gyalog indultam el dolgozni Sparky bárjába. Természetesen szakadt az eső.

A mulató amolyan pincehelyiség volt. Bocsánatot kértem főnökömtől a késésért. Ez nem hatotta meg túlságosan, és ki akart rúgni, de mikor rám pillantott elakadt a szava. Hát, mit mondjak, hála az örökös rémálmaimnak nem nézhettem ki valami fényesen. Így aztán egy kis kényszerszabadságra küldtek az e havi fizetésemből. Távozás előtt még elcsevegtem a bárpultnál ülő hapsival akitől megtudtam hogy Crane a Regency Hotelben szállt meg. Most, hogy már tudtam a címét, csupán egy fegyvert kellett szereznem. Rögtön eszembe jutott Louis, régi jó barátom, aki elég könnyedén mozog az alvilági körökben is. Persze az ajtajának a kódját már elfelejtettem. Hazarohantam előkeresni a cartridge-emről a kódot:

LOGON
RYANPASSWORD:
BLACKDRAGONLIST
CARTRIDGEREAD
PRIVATE

Gondoltam fölbadizom a közelharci fegyvertáramat egy késsel is, mielőtt arra a kietlen környékre indulok, ahol a haverom lakik. Mondhatom sokra mentem vele, mivel amint beléptem a kapualjba egy izomkolosszus leütött, aztán békésen elsétált a cipőimmel.

Miután abbahagytam a szitkozódást bementem Louisehoz. Fura szagok terjengtek a szobában. Hát persze, hisz amúgy sem valami illatos barátom épp a WC-n ült. Ezzel nem is törődve beléptem a mellékhelyiségbe. Jól eldumáltunk, de aztán rátértem a lényegre, mármint hogy fegyver kéne. Egyből mondott is egy helyet, ahol jó áron juthatok hozzá, ráadásul engedélyre sem lesz szükségem.

A biliárdterem a címét nem tudta pontosan megmondani, de azt mondta keressem meg a tagságiját valahol az egyik fiókban. Ekkor eszembe jutott még egy apróság: lenyúltam a tartalékcipőjét is.

Miután megtaláltam a helyet a csaposhoz mentem. Louis-ra hivatkozva aztán egy pasashoz küldtek: – A leghátsó szoba. Az ajtó kódja 5222 - mondta.

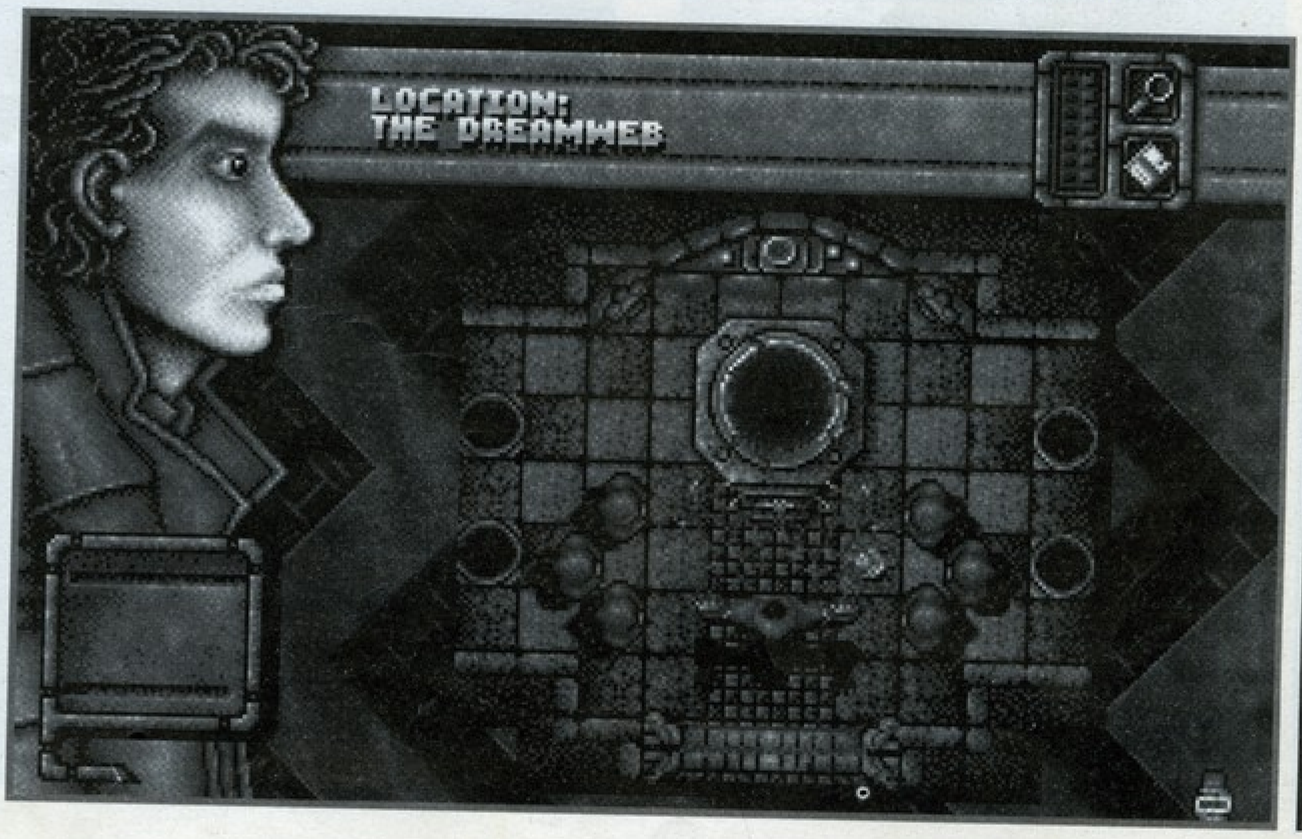
Az emberemnek is elmondtam hogy ki küldött és hogy miért. Közölte, hogy 200 kreditért tud adni egy SI140-est automata célkeresővel, és olyan mechanikával, ami egy hároméves gyereknek sem okozott volna gondot. Lepengettem a pénzt és elvettem a fegyvert. Mostmár tényleg csak megbízatásra kellett koncentrálni.

A Regency Hotelben kibéreltem egy éjszakára az áldozatom lakosztálya alatti emelet egyik szobáját. Körbenéztem ezen a szinten, elvettem a tűzjelző mellől a baltát és elindultam az áldozatomhoz. Valahogy föl kellett jutnom a következő emeletre. Nem volt más választásom a felvonó kábelén kellett tovább másznom. Mivel nem akartam, hogy kapaszkodás közben esetleg valaki beindítsa a liftet a késsel elvágtam az irányítópanel vezetékeit.

Odafönt kifeszítettem az ajtót és már ott is voltam Crane lakosztályán. Két testőr vigyázta a fickót. Az elsőt a baltával tettem ártalmatlanná. A másik szerencsére elhibázta a lövést, én viszont nem...

Davidet a hálószobában találtam meg. épp egy hölgyel volt, valószínűleg ezért nem hallotta a lövéseket. Beléptemkor a barátnője – különös módon – némi intelligenciáról tett tanú bizonyságot: egy pillanat alatt elbújt az ágy alá. Őt életben hagyhattam, ezzel szemben Crane nem úszta meg a fejlövést.

Különös dolog történt. Egyszerre egy kék energia golyó szállt ki a testéből, majd körülvett engem és elrepített az álomhálóra. A mester gratulált eddigi



teljesítményemhez, aztán megkaptam következő áldozatom nevét: Sterling tábornok, a katonai erők vezetője.

Útban vissza a „valós" világba találtam egy kristályt, aztán megkerestem a megfelelő ajtót, ahol az oltárba helyeztem az aranykulcsot, amit Edennél találtam.

Egy koszos kis sikátorban tértem magamhoz. Haza érve elolvastam a cartridge-on a TV különkiadását, amiből megtudtam, hogy a tábornok a televízió 6-os stúdiójában ad ma riportot.

Nem haboztam. A főbejáratnál álló őr mintha egy akciófilmből lépett volna ki, ezért vele inkább nem próbálkoztam. Körbementem a hátsó ajtóhoz. Az öreg portást egy pillanat alatt kiiktattam, majd a kezelőpult segítségével kinyitottam az ajtót. Az asztalon egy azonosító kártyát találtam, ami a takarítószemélyzet kabinját nyitotta. Innét egyedül egy biztosítékra volt szükségem. Hogy miért?

Nagyon egyszerű. Mivel már megkezdődött a felvétel nem tudtam a színpad felől megközelíteni Sterlinget. Ha lentről nem, hát akkor föntről. Meg is találtam a feljárót, a stúdió feletti világosítóhídra. Megszületett a terv. Kicserélve a hibás biztosítékot működésbe hoztam a tábornok fölötti emelődarut, aztán lenyomtam a kioldógombot...

Egy pár mázsás ládika nagyon gyorsan más halmazállapotúvá változtatta emberemet. A kékesen izzó energia gömb újra elvitt az álomhálón. A Háló őre megnyugtatott, hogy már csak öt embert kell megsemmisítenem. A legerősebbeket. Kösz.

A következő áldozat egy sikeres üzletember, bizonyos Sartain. Még annyit elárultak, hogy a fellelhetési helyét egy közeli ismerősömtől tudhatom meg. Közeli ismerős? Eden! Barátnőmnek pont Sartain a főnöke! Visszamentem hát a lakására, ahol a hálószobában megtaláltam a zsebkalkulátorát. Gyorsan átnéztem a névregisztert és ott megtaláltam a keresett címet. Még felírtam egy papírra a zár számát, mert amilyen feledékeny vagyok... Na mindegy.

Odaérve simán bejutottam, hisz szinte semmilyen biztonsági rendszer nem akadályozott, azon viszont kiakadtam, hogy a liftajtót zárva találtam. Dühömben belelőttem a számítógépbe. Hát igen... Egyből kinyílt minden ajtó, beszálltam a liftbe és már indulhattam is fel.

Felérve két pisztolycső irányult rám. Ijedtemben véletlenül az Álomhálón szerzett kristályt kaptam elő a fegyverem helyett. „Végem van." – gondoltam. Láttam a felém szálló lövedékeket és hallottam a hangjukat. Félrekaptam a fejem, nem mertem odanézni. Vártam, de a lövedékek csak nem akartak becsapódni. Mikor aztán felpillantottam meglepődve tapasztaltam, hogy nem nekem van szükségem orvosi beavatkozásra. Pontosabban immár senkinek sincs, mivel a kéttestőr maradékai szépen beépültek a falba. De hol van Sartain?

Elindultam megkeresni, de csak egy aktatáskát találtam. Átfutottam a tartalmán, hátha megtudom, merre induljak, de bár sok érdekes infót olvastam, jelenlegi célomhoz nem jutottam közelebb. Ekkor pillantottam meg, hogy a hátam mögött a vészkijárat ajtaja még enyhén lengedezik. Felrohantam a tetőre, ahol a cég magánrepülője próbált felszállni a repulzorai segítségével.

„Ez csak ő lehet." Szinte még meg sem született a gondolat a fejemben, máris maximális tűzerőre állítottam a pisztolyom és megeresztettem egy lövést a hajtóműbe. Ez alkalommal sikerülhetett elkapnom a gonoszt, hiszen ismét az Álomhálóra teleportálódtam. Az őr elmondta hogy a „Hetek Társasága" halálra ítélte egyik tagjukat, mert túl gyengének bizonyult hozzájuk képest. A nő a neve: Chapel.

Ha meg tudnám győzni őt az ügyemnek egy erős szövetségesre lelhetnék, de ha már holtan találnám, akkor a következő célpont Underwoodaki tengerparti házában található.

Egy parkolóházban tértem magamhoz. Amit elvehetsz, azt vedd is el alapon „kölcsönvettem" egy drótvágót egy furgonból .Chapel címére siettem, de elkéstem. Már megelőztek: egy plazmabombával kicsit megreformálták a kisasszonyt. Kíváncsiságomnak nem tudtam ellenállni, így aztán átmásztam a kerítésen, hátha találok valami érdekeset. Az biztos hogy sok gond lehetet a házzal – gondolok itt a beázásra –, meg eleve kicsit szellősnek tűnt az egész.

Szétnéztem a romok közt, találtam egy festményt valami templomról, amit mintha már láttam volna valahol, de az istennek sem akart eszembe jutni a neve, és még egy cartridge-et is. Gondoltam, majd ha hazamegyek elolvasom, hátha találok rajta néhány hasznos információt. Mivel itt már nem tehettem semmit, elindultam, hogy becserkészem Underwoodot.

Épp megérkeztem, mikor a biztonsági rendszer lézerágyúja végzet egy szerencsétlen sirállyal. Nem volt ínyemre hogy én is így végezzem, ezért megpróbáltam kitalálni valami okosat.

Ahogy ott álltam és gondolkodtam, feltámadt a szél és egy pillanatra egy fémlemezt láttam elővillanni a homokban. Miután eltakarítottam róla a port egy doboztűnt elő. „Valószínűleg itt futnak össze a lézer vezetékei" – gondoltam.

Puszta kézzel nem sikerült kinyitnom, de mikor megérkeztem már akkor feltűnt hogy a korlát kicsit megvan lazulva... Most már könnyedén felnyitottam a doboz tetejét, amiben meg is találtam azt amit kerestem. Nem, sajnos nem Underwood volt benne, hanem sok kis drót. Elég sokat tudtam az elektromosságról, mondjuk azt hogy a víz ugyebár...

Nos, lelocsoltam egy pohár vízzel a hatás elmondhatatlan volt, ezért nem is mondom el. Az egyik ablakon bemásztam. A szoba közepén ott feküdt Underwood szinte már félholtan (a szó szoros értelmében, ugyanis testének alfelét egy kissé lerobbantotta a deaktivált lézerágyú.) Nem bírtam tovább nézni, így egy fejlövéssel a másvilágra küldtem, mármint az Álomhálóra.

„Eddig nem csalódtunk benned Ryan, nemsokára beteljesíted küldetésed. Ketten vannak még hátra. Most menj és öld meg a pszihopata Beckett-tet és O'Rourke atyát. Mindkettejüket egy templomban találhatod meg. Pusztísd el a Gonoszt."

Újra a tengerparton találtam magam, bár kicsit messzebb a megboldogult Underwood házától, de így is hallottam a rendőrkocsik szirénáját.

Otthon megpróbáltam elolvasni a Chapel házánál talált cartridge-ot, meg is találtam rajta Beckettnek szóló könyvtárat, de sajnos kódot is kérdezet a gép. Elgondolkodtam, hogy vajon milyen kódot találhatott ki magának ez az ember? Talán egy becenevet. Reméltem nem, mivel szinte semmit nem tudtam az illetőről. Esetleg valamilyen módon a szektához fűződik? Ekkor ugrot be a templom, ahol azelőtt jártam, és a többiek: Crane, Sterling, Sartain, Chapel, Underwood, O'Rourke és ő. Heten vannak! Ez az! Például a Hetek. Nem, de talán valahogy más módon. A szektások gyakran használnak latin szavakat: Septimus.

Bingo! Így tudtam meg az utolsó felvonás színhelyét. Zuhogot az eső. Mire megtaláltam a templomot bőrig áztam, de ez most nem zavart. A kerítés ajtaja zárva volt, átmászni nem igazán volt kedvem, ezért inkább a kényelmesebb és biztonságosabb megoldást választottam: a drótvágóval szép méretes lyukat vágtam a kerítésbe és így simán bejutottam.

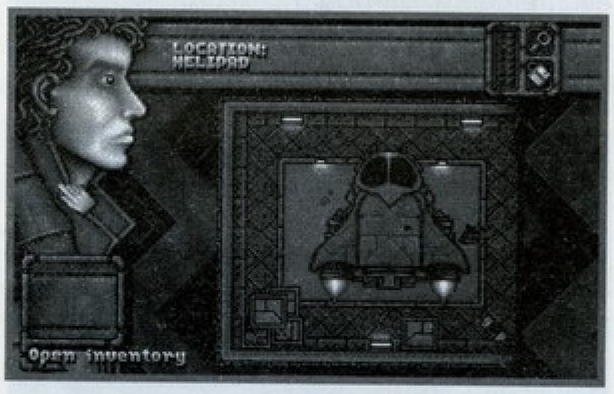
A templomban körülbelül négy éve nem lehetett se mise, se semmi. A padok porosak voltak, a falakon a korom összepiszkolta a képeket, a földön itt-ott elejtett bibliák hevertek és... egy csontváz. Kicsit megborzongtam, majd a koponyát a kezembe véve feltettem az örökkérdést: „Lenni, vagy nem lenni?"

Az oltárról leemeltem a terítőt és alatta egy mélyedésre lettem figyelmes. Leginkább egy összezárt ujjú kézre emlékeztetett, az én kezem túl nagynak bizonyult, viszont az imént látott csontvázkéz pont beleillet. Valami belső hang azt súgta, hogy most próbáljam meg odébbtolni az oltárt, de a gyertyatartók nagyon zavartak ezért leszedtem mind a kettőt, most már nagy nehezen sikerült annyira elmozdítani a helyéről, hogy feltáruljon a titok alóla. Egy lyuk tűnt föl. Bár sötét volt odalent úgy gondoltam nem veszíthetek semmit, így bátran a mélybe vetettem magam...

Egy pillanat múlva meg is érkeztem. Egy kis körbe zárt terembe érkeztem, ahol alig volt valami kis fény, viszont találtam egy sírt. Kinyitottam, két piros gömb alakú követ találtam és egy tőrt, ezeket elraktam. Ebben a terembe akadtam rá a harmadik piros kőre. Felfigyeltem a földön lévő három bemélyedésre, szerencsére mind a három kő stimmelt a lyukakhoz, beleraktam mindet a helyére és ily módon jutottam ki ebből az egér fogóból. A régi templomok kazamatái különféle csapdákat és rejtett zárakat tartalmaztak. Óvatosan mozogtam hát, így az egyik falon egy különös mintát láttam. Megvizsgálva észrevettem, hogy mind az alsó, mind a fölső része mozgatható.

Ahogy ott játszadoztam vele, egyszerre eszembe ötlött egy régi álmom. Vagyis inkább vízióm: Egy jel. Beállítottam a mintát, mire a távolból csikorgó hang hallatszott. Elindultam megnézni mi okozta, és meglepődve tapasztaltam, hogy a rács, ami eleddig elzárta továbbjutásom útját most felemelkedett.

Lassan kezdett elegem lenni a félhomályból, a visszhangzó léptek koppanásából, az áporodott levegőből. Ahogy tovább mentem a fal egyik repedéséből dögletes bűz áradt felém. Átlesve a résen egy másik szobába láttam, melynek árnyai közt mintha valami növény hajladozott volna. A fal elég vékonynak és túlságosan újnak tűnt, mintha csak pár napja emelték volna, hogy elzárjanak egy termet. Éreztem, hogy oda kell bejutnom.



Telepakoltam hát kövekkel a folyosó végében álló csillét, nagy lendületet vettem, majd eltaszítottam. Ez elég volt ahhoz, hogy áttörje a gyenge építményt, így beléphettem a terembe. Szörnyű látvány fogadott: Amit eddig növénynek hittem kiderült, hogy... O'Rourke volt, valaha. A túlzott erőfelhasználás teljesen átváltoztatta a testét. Förtelmes csápok, lüktető, karvastagságú erek sarjadtak belőle, melyek aztán teljesen elsorvasztották a testét, amire már csupán egy elmosódott véres folt utalt.

Sikoltva próbáltam menekülni a szobából, de az egyetlen kivezető nyílás egy akna volt, ami a városi metróhálózatba vezetett. Tántorogva indultam el a sötétben, mígnem egyszerre egy leomlott falrészhez értem. Itt találkoztam Beckett-tel. Félelmetesen erős és gyors volt. Őrült és magabiztos mosoly játszott az arcán, szemei gyilkos tűzben égtek, gonosz aurája szinte kézzelfoghatóan ölelte körül testét.

Tudtam, én kevés vagyok ahhoz, hogy legyőzzem. És ekkor megszólalt. Szavai kegyetlenségről árulkodtak és olyan erő sugárzott belőlük, amit nem szabadna halandó embernek birtokolnia. Elmondta, hogy milyen könnyen kitudta számítani minden lépésem, hogyan irányította tetteimet, mint egy madzagon lógó marionettét, és hogyan gyűjtött egyre több és több energiát a legyőzött ellenfeleimtől, és hogy már csak egyetlen teendője van, mielőtt elpusztítja a Földet: meg kell ölnie engem. Ekkor fölpattant és felkapta a kését az egyik ládáról. Én inkább menekülésre fogtam a dolgot. Kirohantam a sínek közé, megpróbáltam egy fal mélyedésben elrejtőzni. Nem sikerült: Beckett észrevett és vad üvöltéssel vetette felém magát, és ekkor...

Hangos dübörgéstől kísérve két fénypont jelent meg a fordulóban: a metró. Még egy utolsó pillantást vethettem a világuralomra törő őrült elképedt arcára, aztán a vonat elsodorta testét csak valami felismerhetetlen vörös masszát hagyva hátra. Sikerült. Bevégeztem küldetésemet, az Álomháló újra szabad. Végre megpihenhetek.

Most itt ülök az alagútban és magnóra mondom a történetemet, mert nem hiszem, hogy valahais képes lennék még egyszer szavakba önteni azt, ami velem történt. És... Mi ez? Á, igen a rendőrség. Valahogy megtudhatták, hogy itt vagyok. Ki kell mennem hozzájuk. Nos, talán megértik majd, hogy mit is tettem... Hogy mit kellett tennem. Szeretlek Eden."

Created by Jetsky & VV Rainbird

EMPIRE

– túl rövid volt...

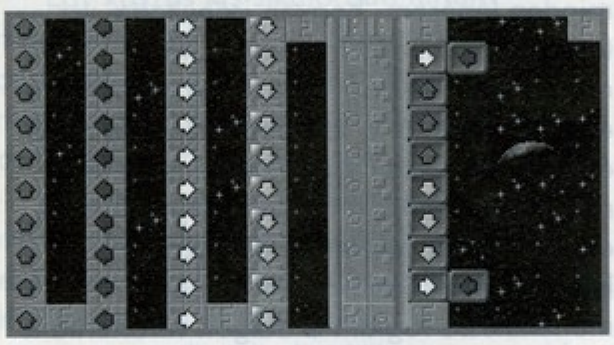
+ érdekes, formabontó kaland

MS DOS 3.0
386
3 MB RAM
VGA
25 MB HD
SOUNDBALSTER comp.

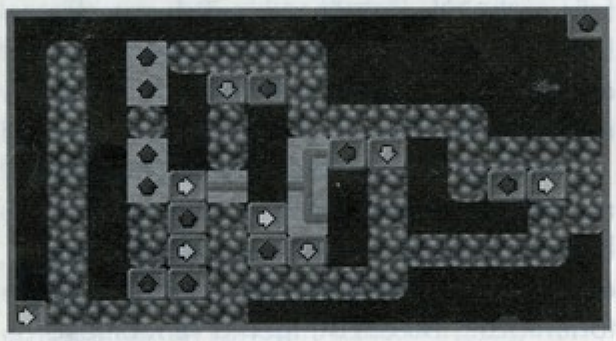
92%

BRAIMSTROM PRO

Stratégiai, puzzle játékok kedvelőinek tartalmas, szinte megunhatatlan szórakozást nyújt e játék. Feladat csak annyi, hogy az egyforma alakú és színű kockákat egymás mellé, fölé rendezd.



A kockákon látható nyíl azt jelzi, hogy elmozdításakor milyen irányba fog esni, melyik irányba hat rá a gravitáció. Az esés furcsamód mind a négy irányba lehetséges egészen a fal, illetve más tárgy ütközéséig. Az egyes szintek logikája megoldási lehetőségei igen igen különbözőek, így a nyerő stratégiát neked kell kitapasztalni.



Szerencsére erre korlátlan próbálkozási lehetőséged adódik! Az egyetlen ellenfél az idő. Ami nem sok, de nem is kevés, éppen négy perc. A kockák mozgatását, kiválasztásuk után a bal egérgomb folyamatos lenyomásával érheted el.

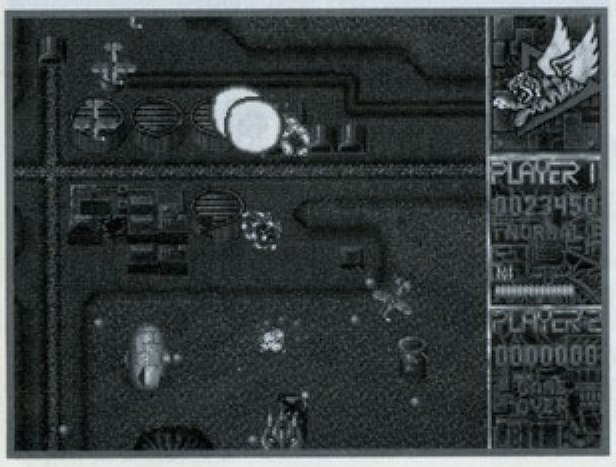
A kész szint után egy password boldog tulajdonosának érezheted magad. Ez igen hasznos, mivel a regisztrált verzió 170 szintje bizony elég nagy kihívás.

No de milyen trükkökkel, tárgyakkal találkozhatunk? Az első szinteken pl. ajtókkal, nyíl átalakítókkal, szín átalakítókkal variálhatunk.

Egy szó mint száz jó játék, de ahhoz hogy játszhass vele 286, 1MB, VGA, Blaster, és 500kB üres hely kell.

FLYING TIGERS

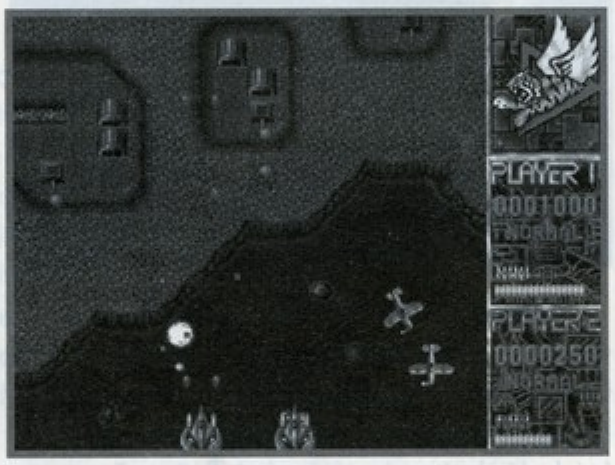
Bár a Space Bats-ot és a Raptort nehéz felülmúlni, de a Homebrew Software alábbi stuffja azt hiszem elég jónak



mondható. Ha másért nem, hát a gravis zenéje miatt. No persze az is igen kellemes, hogy ketten is játszhatunk mégpedig egyszerre, egymást segítve. Szóval stílusában semmi újdonságot nem találunk a fent említett két játékhoz képest, mégis igen jól, főleg könnyen játszható.

A programot ún. scenario lemezekre bontották. Így az egyes küldetések más más hadszíntereken játszódnak, az ellenfelek sőt a gépünk is mindig változik.

Az első, vagyis a shareware verzióhoz az 1942-es csatatér tartozik, míg a további csak regisztrált verziókhoz az 1972 és 2012 évek repülőgépeit lovagolhatod meg. A számtalan légi és földi ellenfél csak az 5-6. szinteken kezd csak igazi ellenfél lenni, de addig is szorgosan gyűjtsétek be a felszedhető tárgyakat pl. gyorsaság, tűzerő, energia, élet.

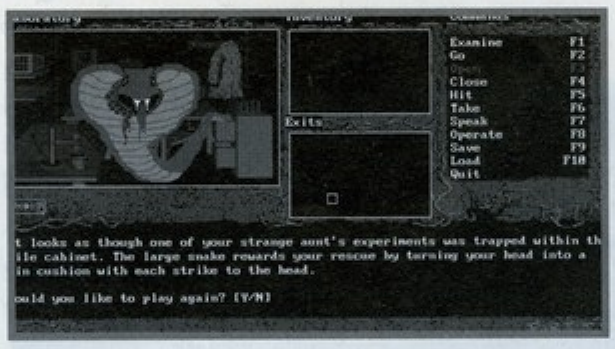


Utóbbi igen jó szolgálatot nyújt a játék vége felé, ahol már elég durva dolgok lesznek. Aki kíváncsi a többi scenariora, a bejelentkező menüben megnézheti a preview next scenario segítségével.

A játék „testes", így nem kell csodálkozni azon, hogy minimum 386, 4MB kell neki.

THE LAST HALF OF DARKNESS

Mivel nem csak táblás vagy akció játékokat írnak a shareware „kiadók", hanem kalandjátékokat is, így ezentúl igyekszem e nem elhanyagolható területről is írogatni.



Az első kezembe akadt kalandjáték nem akármilyen, kérem szépen QBasic-ben írták! Bár csak 16 színű, viszont 640x350 felbontású képei nem is olyan rosszak. A program menüvezérelt, kezeli az egeret, és a Blastert!

Történetünk egy szellemkastélyban játszódik ahol mindenféle mágiát, furfangot, és persze az elmaradhatatlan számítógép segítségét kell bevetni a játék megoldásához. Kicsit bugyuta a story, valahogy az egész egy régi C64-es

kalandjátékok hangulatához hasonlít, de éppen ez benne a jó. Cselekvések vagyis a menük egérrel, illetve funkció billentyűvel érhetők el.

Ezek az examine, go, open, close, hit, take, speak, operate, save, load, quit. A képernyő öt részre van bontva, grafika, inventory, exits, commands, szöveg. Ezenkívül a kép bal felső részén olvasható az aktuális helyszín neve.

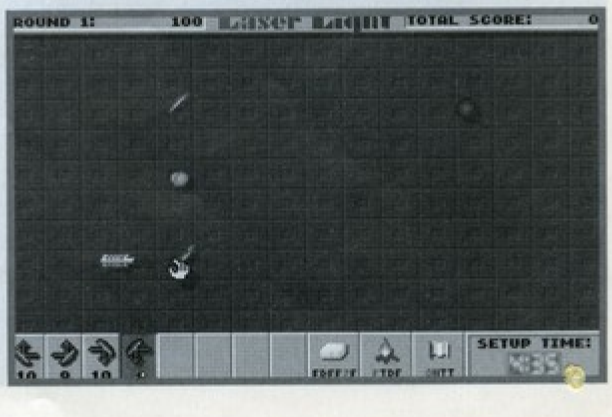
A menük több útvonalon is elérhetőek. Például a „Go" használható akár az F2 bill. vagy egér segítségével, de ugyanez az utasítás elvégezhető az exits képen egérrel is. A kevés animációt ellensúlyozza a helyszínek bő leírása, és némi digitalizált hang. Elég szórakoztató a játék, egyszerű ám mégis agyafúrt fejtörőkkel megtűzdelve. Kezdő vagy nosztalgia kedvelő játékosoknak kellemes időtöltésben lehet részük ha min. 286, 1MB, EGA, konfigurációval rendelkeznek.

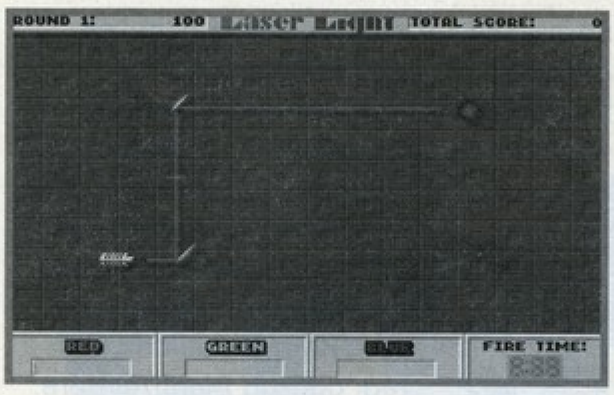
LASER LIGHT

Ha jól emlékszem C64-re a Deflektors c. játék volt ilyen stílusú. Aki véletlenül kihagyta volna annak ajánlom figyelmébe

e lézeres gamet. A játék célja, hogy lézer és tükör segítségével szétlőd a táblán található tárgyakat.

Mint fizikai tanulmányainkból tudjuk, a lézer a fényhez hasonlóan visszaverődik a tükörről. Ezek után már nem nehéz kitalálni a program alapgondolatát. Adva van egy lézerágyú, valamint többféle dőlésfokú tükör. Nekünk pedig nincs is más dolgunk, minthogy a megfelelő tükrök lerakásával úgy irányítsuk, tereljük a sugarat, hogy az telibe találja a céltárgyat vagy tárgyakat.





A tükrök helyzetét bármikor módosíthatod, korrigálhatod, akár egészen bonyolult tükör-rendszert is felépíthetsz. A szinteket meghatározott időn belül, meghatározott számú tükör segítségével kell teljesíteni.

Szerencsére a próbálkozások száma korlátlan. Szerintem kicsit egyszerűre sikerült a játék, hiányoznak a C64 -es verzióból ismert variálási lehetőségek. Bár ki tudja, lehet, hogy a további regisztrált szinteken már érdekfeszítőbb a játék. A regisztrált verzióban 80 szint található, és min. 286, 1MB, VGA, és mouse -t igényel.

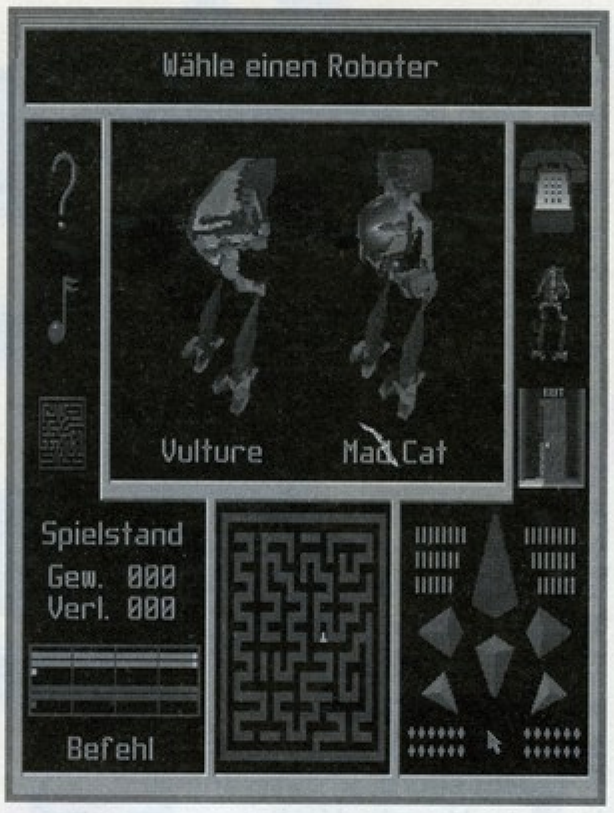
MEGATRON VGA

Nagy divatja van mostanában a robotos akció játékoknak. A Megatron pedig egy igen érdekes képviselője e stílusnak. Bár semmiféle verekedésben nem lehet részünk, helyette viszont egy jót lövöldözhetünk. A program alapjában véve modemes játék, persze lehetőségünk van a gép ellen is küzdeni.

Külön menüpont gondoskodik a modemes kommunikáció korrekt beállítására. Egy 3D labirintusban kell megkeresni a másik robotot és adni neki... mármint a fegyvereiddel. A fegyverek kezelése: Ins – Radar, Del – Akna, Home – Plazma, PgUp – Rakéta.

Semmiféle felvehető hasznos tárgy nem található a labirintusban, sajnos az alkotók csak a gyors de hatásos akcióra fektettek hangsúlyt. Persze a telefon tarifákat ismerve van is benne valami.

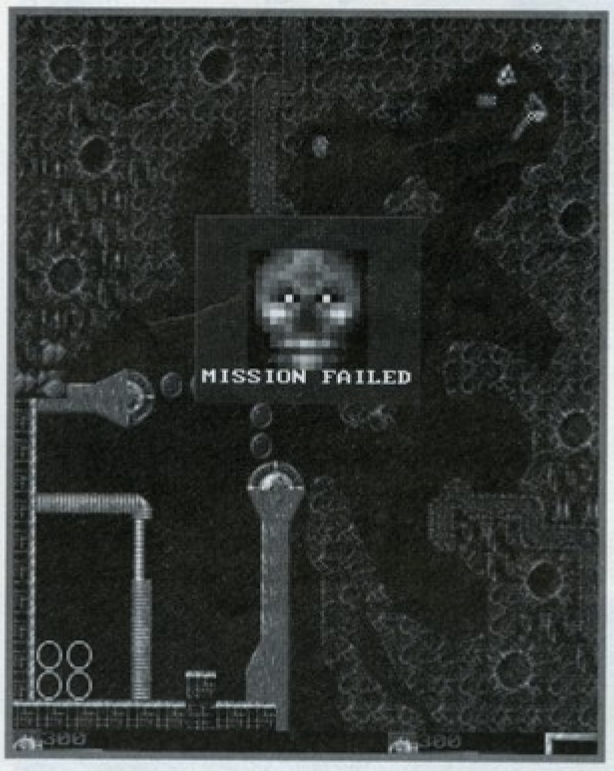
A gyilokhoz 21 rakéta és plazma, valamint 24 akna tartozik, és egy kis



történet amit a .doc fájlban elolvashatsz. A játék 360x480 VGA képe igen mutatós, futtatása min. 386, 2MB, VGA, Adlib/Blaster szükségeltetik. Irányítás billentyűzettel, illetve egérrel is lehetséges.

THREAT DELUXE V1.2

Amikor megláttam egyből az Alien Breed sorozat jutott az eszembe, mivel igen hasonló a Threat stílusa no és hangulata.



Nem csak a hangeffektjei, de története is a nagy elődre hasonlít. Célunk itt is az emberi kolonizáció megmentése, a bolygó megtisztítása a sokféle és fajta szörnyektől. A felülnézeti képeken szerencsére már idejében észreveheted a közelgő veszedelmet.

Csatáid során a fegyverek arzenálját vetheted be ellenük. Ezek vásárlása, feltöltése az egyes szintek teljesítése után, pénzért lehetséges. Az ellenfelek igen agresszívak, gyorsak és kíméletlenek. De nem is ők a legveszedelmesebb ellenfelek, hanem az idő.

A szintek teljesítését, célját a kezdőképen villogó keretben mutatja a program. Ezek lehetnek pl.: kijelölt területre eljutni, megsemmisíteni tárgyakat, ellenfeleket stb. Regisztrált verzió 48 küldetése, még a legprofibb játékosnak is nagy kihívást jelent. Mivel egyes pályákon mindössze 24 mp. alatt kell átlőni magad. Amit még fontos megemlíteni, a felvehető tárgyak sokasága, valamint a kapcsolók megkeresése a zárt ajtók kinyitása miatt.

Még mielőtt túlírnám magam, megemlítem a három játékos opciót, és a level editor lehetőségét. Nos a képek 320x400 VGA, a Adlib/Blaster zene egy 286, 1MB gépen már elmegy ha van 1.5MB helyed.

XATAX V1.0

Xatax egy ultra-smooth full screen scrolling game, amolyan Project-X stílusban. Nagyon szép a játék, de egyben iszonyatosan nehéz is. Jóllehet űrhajódat (sebesség, pajzs, fegyverzet) állandóan fejlesztheted az elkapott szimbolikus tárgyakkal. Mégis mindez igen kevésnek bizonyul, így nem kell csodálkozni azon, hogy ún. trénerek is megjelentek már a programhoz.

A shareware verzió csak egy epizódot, 1 szintet tartalmaz. Mint általában az ilyesfajta játékoknál lenni szokott, csak egy cél lebeg az ember előtt, eljutni mindenáron a pálya végére. De miért is nehéz a játék? Egyrészt azért, mert ha nincs védőpajzsod elég csak egy nyamvadt találat és neked annyi.

Másrészt kevés, ráadásul igen ritka a plusz cucc amikre szert tehetsz. Végső esetben Ctrl+Alt lenyomásával a megabombát is bevetheted (ilyenkor a képen található összes ellenfél elpusztul), de ebből csak két darab van. A földi ellenfelek, ágyúk, rakétavetők, és a radarok igen szépen animáltak.

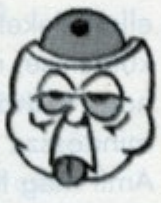
Sajnos sokáig nem lehet gyönyörködni bennük, mivel iszonyatos kereszttüzet zúdítanak rád. Aki szereti az igazi kihívásokat annak igen ajánlom a Xatax-ot. Required 386, 4MB, VGA, Blaster.

A játékok után a (CD-GURU) megjelölés utal arra, hogy a játék valamelyik CD-GURU-n megtalálható.

Arra szeretnélek kérni benneteket, hogy küldjetek a rovat számára saját! készítésű Shareware, vagy PD játékot. A játékhoz ha lehet mellékeljetek egy rövid leírást, és azt is írjátok meg, hogy neved leközölhető e az újságban.

GURU (SHAREWARE JÁTÉK).
1399 BUDAPEST, PF. 701/765

Mé' pont zsíroskenyé'



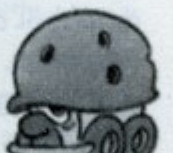
Mé' pont zsírózskenyé'? Mert! Ez itten mostan egy oljan oldal bírna lenni, amit csak azért is csináltunk, mert hogy vót egy április 1, és nem csináltunk semmit se, pedig hogy kellett volna. Ja, és persze jódógunkban nem jutott eszünkbe semmi okosabb. Az első gondolatunk az vót, hogy oszcsunk szanaszét 1 köbméter ötezrest az előfizetők között. De elvetettük... Szóval a cím csak úgy jött (a hüje ember az...), hogy mi is akar lenni, az majdan kiderül. Ez a rövid marhulás természetesen nem egy ember szüleménye, hanem aki éppen, az ottan utolsó mondathoz hozzáírt. Minden erőlködés nélkül, csak úgy csípőből. És most itt ülök, Szegeden a csillagbö.... izé a PC előtt, és kellene valami pohénossat pötyögtetni. Persze tiszta magány szorgalombó, mert hát senki se kötelezett erre rá. Szóval rám mordult a Bear, hogy mit nekem má' kezdjem elfele. Hát akkó' vegyétek úgy hogy el van kezdve.

Hát akkó' vegyétek úgy hogy el van kezdve. Hhhhhhhhhhhhö, hhhhhöhö. (Shut up, you asshole!) Tehát a kezdés: Kezdetben vala a mi. És a Valami lebegett vala az izék felett. És az izék igen büdösek voltak. Alkossunk hogyis hívjákot! – szólta Valami.

És lőn délelőtt és délután, és a nem tudom mi orrlikából kiugrott a nevenincs. És látta a Valami, hogy ez igen-igen gusztustalan. És lőn a huszonhatodik nap.

Ekkor így nem szólt az elfelejtettem: Hová ment a visszajött? Miért nincs itt az ott van? Hová lett a megsem volt? És lőn a 1995. év. És az Okosok megtalálván ez szent élő-hegyi lekvárostekercset, így magyarázták azt: Kezdetben vala ami, és mi gazdagok leszünk a bárányok lenyírt gyapjából, melyet malyd perselyünkbe dobálnak a hű – izé, hívek, kiknek úgy is bármit mondhatunk a szánkkal, hisz az eszüket úgy sem használják semmire.

Ekkor jött a kommandós kommandósnak álcázva. Miközben leült a székre úgy csinált, mintha székre ült volna. Később unatkozást színlelve unatkozott és alvást színlelve elaludt. Mikor riadtan felriadt, kifinomult kommandós érzékével



azonnal megérezte a sülő hamburger szagát. Előkapta a visszarakta és máris azt sem. Pedig ha tudta volna! De teljesen hiányosan eszébe sem jutott az elfelejtette. És ő látta vala a (le)áldo(zo)ttak nyomorúságát és ezt mondá magában benne: én vagyok a (le)vagyok! Aki én bennem bízik, az pofára esik! Ne szólj szám, mert ráütök! És vala este és délután. Lőn ezután a volt és a sohasem lesz, ki minden semmi nagyükanyja. Ki fia Béla, ki fia anyjának és apjának, ki fia borja? Ó, szent Zsíroskenyér, örülködünk és vidámkodunk hozzád, ki alkottad az égőt és a födémet (melyet az ősgonosz Re Mi Ten Da leszakasztott, pedig Gábor arkangyal előre szólott a szózattal: nem lesz ez így jó...).

Eddig bírá a kommandós vala, kinek a széken már zsibbadta vala..., és felemelkedé az vala együltő helyéből és azt mondá:

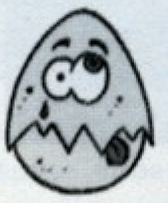
Ó, halgass meg minket, Szent Zsíroskenyér!

Ó, halgass meg minket, Szent Zsíroskenyér! Itt ülök eme billentyűzet előtt s azon morfondírozok, hogy mé'pont zsiroskenyé'. No, ennek több oka is lehet. Először ismert csak.

Másodszor meg nagyon finom az a kis kenyér megzsír. Sokan mostanában csak a flancos szalámikat meg eme drágaságokat veszik, de ők nem tudják milyen jó is az a zsírosdeszka. Lehet variálni, mint egy konfigurációt. Van aki forrón szereti, van aki Édesen. Mások hagymával és megint mások kaviárral. Egyszóval zsíroskenyeret enni életforma.

Lehet csak úgy póriasan, de már láttam olyat aki késsel és villával állt neki. Április van. A zsíroskenyér hónapja. Ilyenkor mindenkinek zsírozhatnékja támad. Tegnap a Hilton főmenüjében kilenc étel szerepelt, mely tartalmazott zsírt és kenyeret. Ez ma már népbetegség. Talán egy kis zsíroskenyérkúra biztosan jót tenne. Látogassuk is meggyorsan a doktort, de ne felejtsünk el vinni hálapénz gyanánt zsíroskenyeret.

Látogassuk is meg gyorsan a doktort, de ne felejtsünk el vinni hálapénz gyanánt zsíroskenyeret. Sajnos a doki nem volt otthon, erről és az életszinvonaláról tanúskodik az ajtó előtt szétszórodott utazási iroda prospektusok, milliomos club Hawaii-ban és hasonló ajánlatokkal.



Azért hagyunk egy szépnagy szelet zsíroskenyeret az ajtó előtt. Arcunkon gonosz mosollyal elindulunk egy régi adósság megfizetésére.

A helyszín a kelet felé induló vonatok udvara mellett található, sejtelmesen villágító neon jelzi a monopol vállalat nevét (POSTA).

Óvatosan közelítsük meg, ha bejutottunk, hőn szeretett zsíroskenyerünkkel egyszerűen dobáljuk le a földi halandókat. Vigyázzunk, nehogy elszaladjanak a kis buták.

Hamár végeztünk az előtérben keresük meg a főellenséget. Oly ősi és gonoszidőkből származik, hogy a nevére már senki sememlekszi. Iszonyatos külseje leginkább egy festett szőke meduzához teszi hasonlatossá. Ha megtaláltuk a következő a teendőnk: egyetlen ám nagyon hatásos fegyvere, hogy iszonyatos gyorsasággal szerződéseket hajigál a szegény ártatlanokra.

Ha netán eltalál, rögtön végetek (úgy jártok mint mi – Csongor). Lazán kerülgessük a repkedő lapokat majd egészen közelről két zsíroskenyér erejét egyesítve dobjátok le.

Van egy másik lehetőség is: ha az időnként felbukanó legkevésbé Albert Einsten-re hasonlító biztonsági őr mögé bújunk. Ilyenkor ha szerencsénk van a feldühödött meduza őt találja el, majd kaján vigyorral figyelhetjük ahogy a megzavarodott őr pisztolyt ránt és lemészárolja feletesét (Doom effekt).

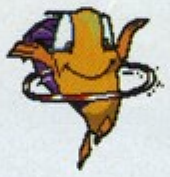
Végre egyszer mi győztünk. Arcunkon elégedett mosollyal, laza járással, hagyuk el a tett színhelyét.

Útban hazafelé már csak két kérdés merül fel bennünk: vajon meddig bíják még a szerzők hülyeséggel, és hogy ***mé' pont zsíroskenyé'?***

...mé' nem gépzsíros vagy fazsíros???

MÉ'-PONT ZSÍROSKENYÉ

Freddi Fish



Már az ősidőkben is használták arra a meséket, hogy tudást adjanak át a kicsinyek számára. A mesevilágba csöppent gyermek szinte észrevétlenül felfedez, tapasztal és tanul. Erre az ősi technikára alapozza a Humongous Entertainment gyerekeknek szánt programjait. Eddig a módszer bevált, mert szoftvereik a „JUNIOR" kategóriában eddig is a legjobbak közé tartoztak. Legújabb meséjükkel hírnevük csak nőni fog! A Humongous hősök (Putt-Putt, Fatty Bear) tábora most egy kedves, de ugyanakkor vagány halacskával gyarapodott. Freddi első kalandjait tartalmazza ez a CD, ami a mai követelményeknek megfelelően SVGA felbontású (640x480). A digi hangok, a csodás zene és a rengeteg animáció miatt kicsit megnőtt a program memóriaigénye (8MB), de ez hamarosan már alapszükséglet lesz azoknak, akik CD-s stuffokkal akarnak játszani (főleg, ha a program Windows alatt fut).

A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA

Igazán nem bonyolult, hiszen gyerkeknek készült. A képernyőn bármire érdemes ráklikkelni, ha a kurzor tömörre vált. Eszméletlen mennyiségű móka vár! Persze feladat is van, amit meg kell oldani, ehhez különféle tárgyakat kell összeszedned. Ezeket a képernyő alján elhelyezkedő buborékokban bármikor megtalálod. Ha használni akarod, csak rá kell klikkelned, majd a megfelelő helyen újra klikk. Ha Freddire mutatsz. készségesen elmondja mi is éppen a teendő. Ennyi az egész!

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

Mielőtt belekezdenék a történetbe el szeretném mondani, hogy a megoldás útvonala mindig más (hacsak nem csinálsz mentést kezdéskor). Nem kell mindig minden feladatot megoldani, a palackokban talált üzeneteket kövesd, hogy eljuss a célig!

Freddi Fish és az elveszett hínármagok esete

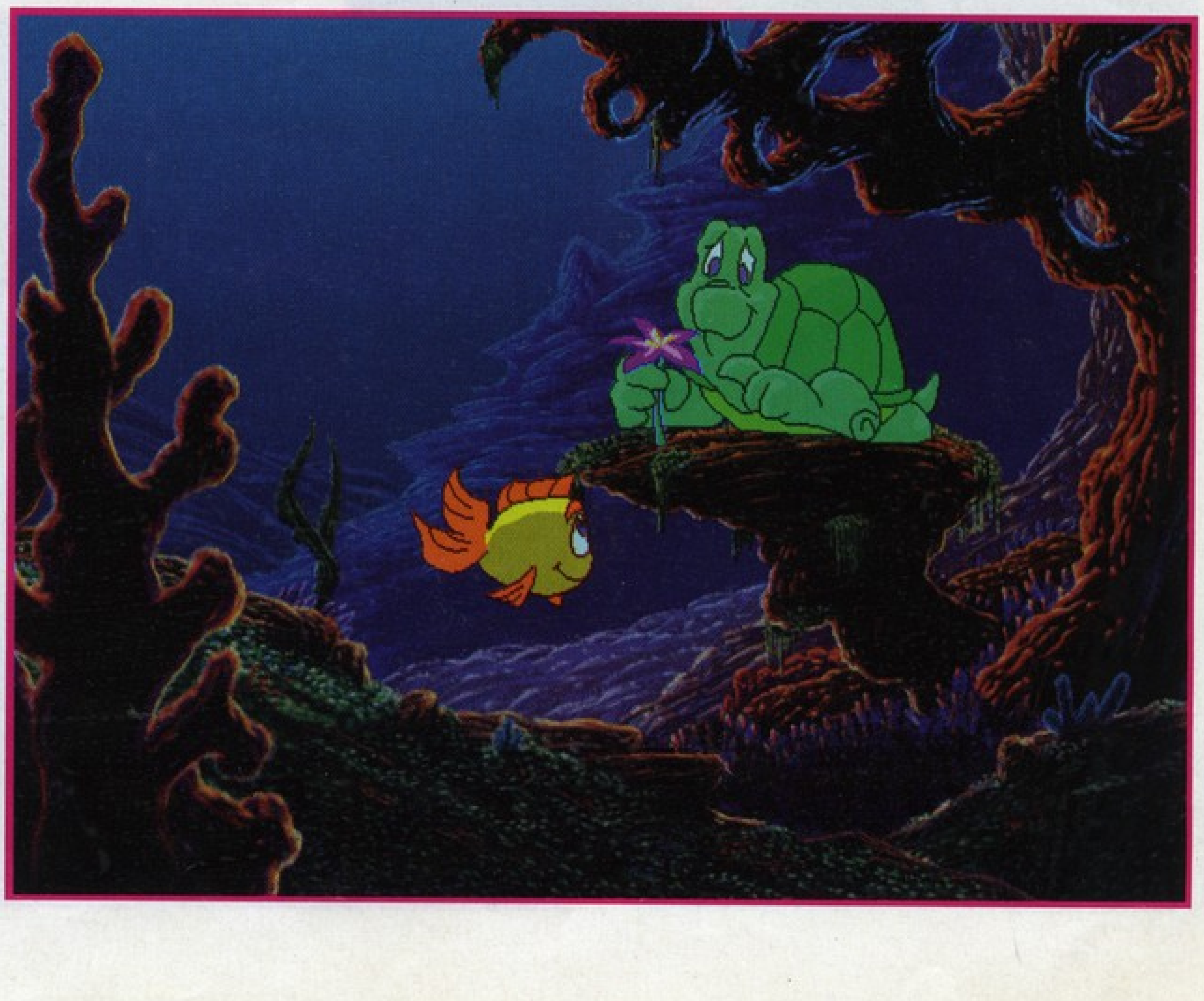
Sam, a pelikán a megbeszélt helyen várakozott, s már látta is, hogy közeledik kis barátja. Freddi megkérte őt, hozzon pár szál virágot, hogy megajándékozhassa nagymamáját. Kicsit beszélgettek, aztán Freddi sietetett is, nehogy a szép virág elhervadjon. Grandma Grouper nagyon örült, de unokája így is észrevette, hogy szomorú a tekintete. Amikor megtudta, hogy valaki ellopta a Nagyi kincses ládáját, amiben a hínármagokat tartotta, rögtön felajánlotta a segítségét. Grandma odaadta utolsó szendvicsét Freddinek az útra, s a gusztusos szelet egyenlőre bekerült az első buborékba...

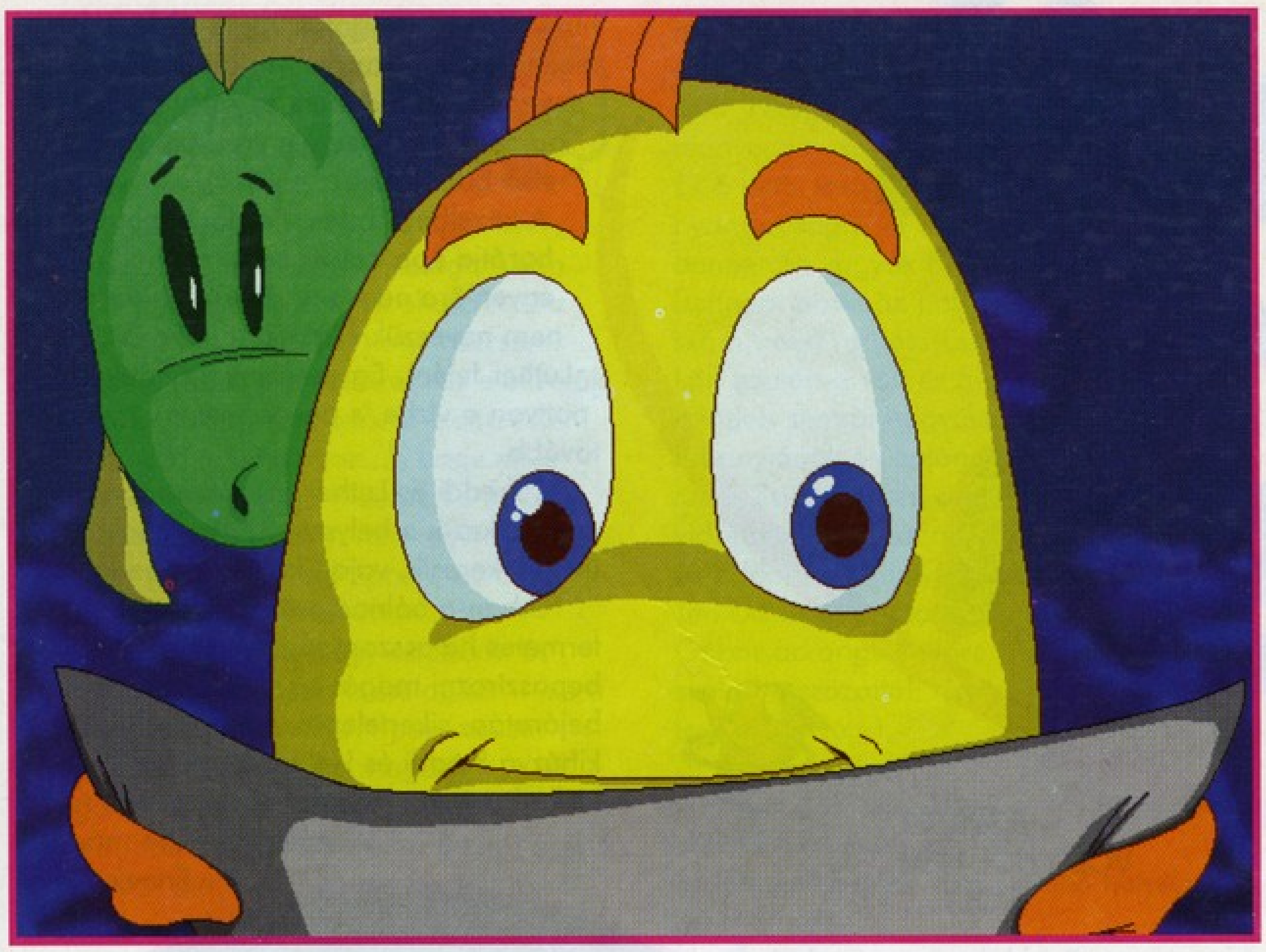
A közelben Luther, Freddi legjobb barátja épp bukfencezni próbál, egyenlőre nem sok sikerrel (hacsak nem nevezzük sikernek a jókora puklit Luther fején). Egyszercsak egy palack pottyan a vízbe, s benne üzenet, merre tovább.

...Freddi és Luther távozása után két cápa érkezik a helyszínre, akik szintén az üveget keresik, vajon kinek dolgoznak?...

Útban a bálnacsontváz felé egy termetes halasszonyság próbálja bepaszírozni magát egy barlang bejáratán, sikertelenül. A beszorult hölgyet kihúzva Freddi és Luther megtudja, hogy a kisfia bent van a barlangban, s nem tudja, miért nem jön már ki. Ennek

érdemes utánanézni! Szegény halgyerek bizony beszorult egy szikla alá. Hm, a hőseink itt egyenlőre tehetetlenek, kell keresniük egy fadarabot! (A szikláról a csigaházat tedd el!) A móló alatt van is egy alkalmasnak tűnő deszkadarab! Irány a barlang! Miután megmentettük a kishalat, menjünk tovább! A strandon egy ketrecbe zárt rák esedezik segítségért. Egy





kulccsal kinyithatod a lakatot és akkor megkapod a horgászbotot. Aki akar egy kicsit játszani, az menjen el jobbra. Itt tengeri moszattal tömheti az egyre nagyobb tömegekben rohamozó teknősöket, halakat és polipokat. Huh, ez jó volt, de ideje lenne a feladatra koncentrálni! A gyöngykagylóknál várakozó rája szívesen segít, hogy kinyisd a hálót, ha hozol neki egy órát. Itt van a rák ketrecének a kulcsa is! Ha továbbmész az úton, megtalálod a bálnacsontvázat. Vedd fel a csontot és menj vissza a hármas kereszteződéshez. Meg kell találnod a roncstelepet. Igenám, de egy fenevad őrzi a területet (Ugye hoztad a csontot?). Lehet, hogy itt a következő üveg. Mindenesetre a közeli roncsból vedd ki az órát. Visszafelé a tengeri csillagnál matekozhatsz egyet. Egy kis számolás sosem árt!

...Újabb cápajelenetben végre kiderül, hogy a butafejű bumburnyák elfelejtette, hová is tette a kincses ládát, pedig ő hagyta szét a palackokat, hogy bármikor visszataláljon (a cápalogika iskolapéldája)...

Add oda az órát Ray-nek! Miután megvan a hálónyitó szerkezet, egy kis „itt a piros, hol a piros" következik kagyló módra. Ha megvan a gyöngy, akkor menj vissza a kádhoz, s irány a palota! Útközben hőseink találkoznak szegény Hermannal, aki képtelen aludni világító házában. Boldogan el fogja cserélni a nálunk lévő lila csigaházra, s végre mély álomba merül! Hagyjuk is nyugodtan hortyogni, s menjünk tovább! A király nagyon szereti az igazgyöngyöket, lehet, hogy szükséged lesz egyre. Az is előfordulhat, hogy a következő palackod a mély szakadék szélén találod (szükséged lesz a horgászbotra). Aki szeretne elmenni a vulkánhoz, az gyűjtsön össze négy tengeri sünt, hogy kitudja nyitni a leleményes kaput! A vulkántól nyugatra megtalálod a fantasztikus Clamshell Színházat. A mai műsor: Augie, a polip – az egyszemélyes zenekar, Frank, a béka – stepp, Helga, a sellő – kísérletek egy áriára, Lukefisk von Basstoven – kagyló szonáta, Carpen Marina – tánc, Carp testvérek – akrobatika, Clovis P. Tourtüe – intellektuális est, Puffo – ijesztő méretek, Bump és Gump – bohócszám. A kívánt műsorszámot a néző választja meg, ha a táblára klikkel. A szórakoztató műsor után ideje ismét dologhoz látni! Meg kell találni a három barlangot! Igenám, de az utat egy bősz elektromos angolna állja el. Hiába a kérlelés és a könyörgés nem enged át. Nem marad más hátra, mint a lekenyerezés. Ez hatásos módszer, még a morcos angolnát is megengeszteli Grandma legendás szendvicse! A barlangokban szükséged lesz Herman világító csigaházára...

...Az utolsó palack megtalálása után újabb cápajelenet következik, melyben megláthatjuk a főnököt és sajnos a

bumburnyáknak is eszébe jut, hol rejtette el a kincset...

Az elsüllyedt hajó, mely a ládát rejti semmi jót nem ígér, jó lesz vigyázni! A féllábú kalóz sok titkot tud, érdemes vele elbeszélgetni („Rengeteg kincsesláda volt a hajón, de a főnök elvitte. Volt, amelyiket hat lakat zárta le, egy másikban csak kövek voltak, s van egy, amelyik a legértékesebb kincset rejti...") A hajó fedélzetén kicsit körülnézve Luther észrevesz egy ablakot és mögötte ott van a Nagyi ládája. Igenám, de az ablak zárva! A hajó legalsó szintjén az ajtó mögött egy

nótás kedvű, zenerajongó tengerész búvik meg. Jöttünkre víg dalra fakad. A nála lévő herkentyű tekerője pont jó lenne az ablakot kinyitni, de nem adja oda, amíg másik hangszert nem kap. A féllábú kalóznál volt egy mandolin, vagy nem? Igenám, de valami kell helyette, hogy ne essen el. Talán egy mankó megteszi, mintha valahol láttam volna, a táncos lábú csontváz közelében. A csere lebonyolítása után Freddi könnyedén kinyitja az ablakot és mögötte ott az elveszett láda. Igenám, de megérkeznek a cápák is, s maguknak követelik a kincset. De a magok mégsem kerülnek a főnök kezére, mert a hínár mindenkié, csak be kell hinteni vele a földet. Mire hős halacskáink Grandma Grouperhez érnek, el is szórják a mag egy részét. A nagyszájú Luther kicsit túlozva adja elő hőstetteit, de ennek ellenére mindenki nagyon boldog, be is mennek a házba, hogy részletesen megbeszéljék mi történt és talán, hogy ünnepeljenek egy kicsit. Sajnos mi nem mehetünk be, talán majd legközelebb. Addig is, viszlát!

Ennyi lett volna a történet, de már kezdheted is újra, ha gondolod. A lényeg klikkelj, klikkelj és klikkelj mindenre és minél többször! Le a kalappal az alkotók előtt, eddig azt hittem a Putt Putt-nál nem lehet jobbat csinálni, de lám tévedtem. Várjuk együtt türelmesen a következő részt! Hamarosan találkozunk egy új baráttal, akinek a neve Buzzy The Knowledge Bug.

Lily

HUMONGOUS

+ A grafika, a jól érthető angol szövegek, a zene, a móka, a kacagás,...

– Talán több dal lehetett volna benne.

Windows 3.1
386 (486)
8 MB RAM
VGA
2 MB HD
Windows Sound System

96%

2057-et írunk. A Földnek még öt éve van hátra az „életéből". Az ózonréteg szinte már teljesen eltűnt. Az óriási mennyiségű pénzt felemésztő kutatások úgy tűnik, végre valami eredményt hoznak. Sikerült felfedezni egy dimenziókaput (ld. Quantum Gate), amin keresztül az AJ 3905 számú (nevű?) bolygó felszínére lehet eljutni. A planétán egy igen ritka ásvány található, az irídium-oxid, amivel megmenthető még a Föld légköre. Két igen apró és jelentéktelen akadály van csak. Az egyik, hogy az ott található levegő az emberekre nézve erősen mérgező, valamint az őslakosság hatalmas gyilkos rovarokból áll.

Hősünk, Drew Griffin miután barátnőjét súlyos autóbaleset érte, belép a hadseregbe és csatlakozik az AJ 3905-ön harcolókhoz. Itt ismerkedik meg parancsnokával Saunders ezredessel, és Dr. Elizabeth Marks-sal a Quantum Gate feltalálójával. A kiképzésen Drew gyorsan megtanulja az ún. Envirosuit-nak a kezelését, amely megvédi a mérgező légkörtől és segítségével képes tájékozódni az idegen bolygó felszínén. A hadseregben ismerkedik meg katonatársával, Michels-szal aki szerint az ENSZ hazudik a katonáknak, s nem is egy idegen bolygón ölik halomra a bogarakat, hanem itt a Földön hajtanak végre szabotázs akciókat. Michels ellenanyagot is ad Drew-nak amivel a titokban beadott VR drogot lehet semlegesíteni (szerinte).

Néhány nap múlva különleges akciót kell Drew-nak végrehajtania. Ekkor jelentkeznek az első gyanús jelek. Kiderül, hogy az Envirosuit ha sérülés éri, egészen furcsán viselkedik: megsemmisíti önmagát a kezelővel együtt. Mindezt természetesen csak azért, hogy megmentse a pilótát a hosszú és fájdalmas haláltól, ami a bolygó felszínén várna rá. Ezen kellemetlen élmények után a bázison újabb furcsa dolgot tapasztal: Michaels egyszerűen eltűnt, személyi fájlját pedig kitörölték. Drew attól való félelmében, hogy ő lesz a következő, beveszi az ellenanyagot és rögtön álomba is merül.

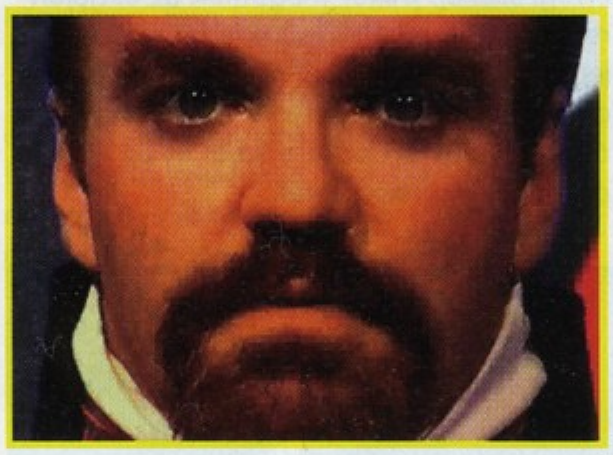
Harci riadóra ébred. Azonnal felölti ruháját és kimegy harcolni a bogarakkal. Mikor csata közben megsérül, s beindul az önmegsemmisítő, Drew letépi magáról a sisakot és legnagyobb meglepetésére nem egy nagy rovart, hanem egy szárnyas nőt lát maga előtt...

Íme itt van, megérkezett. A legújabb multimédiás csoda. Természetesen ez is a fantasztikus Windows „lehetőségeit" teljesen kihasználó, nagyképűen csak „Interactive-movie"-nak becézett játék(?) kategóriát képviseli. Kár, hogy mikor valaki egy játék dobozán meglátja a mágikus „Microsoft Windows compatible" feliratot, már el is megy a kedve az egésztől. Mert

hiába van otthon egy kisebbfajta erőműve (DX2/66, 8 mega ram, stb...), a sebesség mámora nem fogja magával ragadni. Sajnos, így lesz ez a VORTEX-szel is. Kezdés előtt egy jó tanács: bár a „readme" file azt tanácsolja, hogy használjunk 65536 színű drivert Windows-unhoz, nekem ez nem működött rendesen (Cirrus). Helyette vagy 256 (néhány helyen látszani fog a különbség), vagy 16 millió (kicsit lassabb lesz) színűt válasszunk. Ezekkel semmi problémám nem volt. Ja, és maradjunk a 640x480-as felbontásnál!

KEZELÉS

Természetesen a képernyő közepét foglalja el a játéktér. Itt van az aktuális helyszín és itt láthatók a „movie"-k is. Ha éppen egy filmrészletet nézünk, azt bármikor lepauzálhatjuk a bal gombbal és átugorhatjuk a jobbal. A bal felső sarokban jelennek meg a kérdés ikonok. Ezeket választva kérdezhetünk rá a fontosabb dolgokra más szereplőktől. Az ikon formája mindig utal magára a kérdés témájára. Ezeket a kérdéseket bármelyik szereplőtől megkérdezhetjük, míg a bal alsó sarokban megjelenőket csak az aktuális beszélgetőpartnertől. Ha valamelyik „movie" közben a jobb alsó



részen egy új ikon jelenik meg, akkor ezt választva „közbeavatkozunk" a folyamatba. Pl. ha valaki éppen beszél hozzánk, megjelenik alul egy kalapács és ha ráklikkelünk, akkor hősünk közbevág és jól megmondja a magáét a másiknak. Ugyanígy tudunk változtatni a viselkedésünkön is, de csak akkor, ha a bal alsó sarokban megjelennek a „viselkedés-ikonok". Ez háromféle lehet: a tűz a haragnak, a mérleg a „középútnak", a könnycsepp pedig a szomorúságnak a jele. Ha estleg végignéztünk minden jelenetet egy helyszínen, akkor már szabadon mászkálhatunk és nézelődhetünk ott. Ekkor a pointer különböző formái jelzik, hogy épp mit csinálhatunk:

– Van ötfajta különböző mutató kéz. Ezekkel lehet mozogni a négy irányba, valamint előre.

– A villámot már ismerjük: ezzel valamilyen cselekedetet hajthatunk végre.

– Ha az agy jelenik meg, akkor visszaemlékezünk valamire.

– A szemmel megnézhetjük, a füllel meghallgathatjuk, a szájjal pedig beszélhetünk hozzá (nahát!).

– A képernyő közepén a pointer egy „Vortex"-é változik, így léphetünk vissza a főmenübe.

Mást nem is kell tudni, a játék nem áll másból, mint hogy különböző szituációkra hogyan is reagálunk. Ez befolyásolja a történet további alakulását. Nyugodtan lehet próbálkozni, elrontani úgy sem nagyon lehet.

A végére maradt némi magánvélemény, bár a fentiekből már kitűnt, hogy mit is gondolok a dologról. Nem kenyerem mások munkáját kritizálni, most mégis ez sült ki belőle. Nem nagyon szeretem ezt az „interactive movie" stílust. A Monkey Island nem 3 cd, nincsenek benne „fantasztikus" renderelt és digitalizált animációk, s mégis kenterbe ver bármilyen cd-s játékot (persze a maga kategóriájában). Ha pedig mégiscsak „movie", akkor az legyen olyan mint a Wing Commander 3! Ennyi kritika után szeretném elmondani azt is, mi tetszett a játékban. A zenére és hangokra nem lehet panasz. Az egész design-ja és hangulata sem volt rossz. (Bár a karakterkészletet és néhány dolgot a TSR féle Planescape-ből „ültettek át".) Legutoljára már csak egy kérdés marad a készítőkhöz: A Quantum Gate 3-ban ugye azért lehet majd állást menteni??? (Ebben ugyanis nem lehetett!!!)

ToZ

WARNER I.E.

+ Hang hatások, zene

– Gyenge interaktív movie stílus

WINDOWS 3.1
486SX
8 MB RAM
VGA
5 MB HD
Windows Sound System

65%

Looking Glass

A cégeket bemutató sorozatunkban most egy kevésbé ismert csapatot szeretnénk veletek megismertetni.

A Looking Glass név lehet hogy sokaknak nem jelent semmit, de ha azt mondom, hogy Ultima Underworld II, akkor a szerepjátékosok nagy része tudja mire gondolok. A céget 1992-ben alapították, a Blue Sky Production-nal való fúzió után. Ma több mint 40 alkalmazottat foglalkoztatnak köztük grafikusokat, zenészeket és programozókat. A dolgozók nagy része olyan sikerprodukciókban vett részt, mint a Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, F-22 Interceptor, John Madden Football '93, Links Pro, Car and Driver. Az Origin-nal karöltve részt vettek olyan sikerprodukciók elkészítésében, mint az Ultima Underworld sorozat és a System Shock. Ez a társaság felelős jórészt azért a forradalmian új 3D rendszerért, ami annyira valóságossá tette az Underworld-öt. A közeljövőben jelenik meg két olyan alkotásuk, melyek segítségével talán sikerül kilépniük a nagy szoftverházak árnyékából.

A Flight Unlimited nem egy közönséges repülőszimulátor. A cég félretette a régi bevált repülési modelleket és egy teljesen új rendszert fejlesztett ki. Az egész project vezető embere Seamus Blackley. Azt hiszem, hogy ő a legideálisabb ember erre a posztra, mivel egyszemélyben matematikus és képzett pilóta. Ő igazán össze tudja kapcsolni a munkáját a hobbijával. A repülőszimulátorok megjelenése óta van egy kapocs, mely összeköti az összeset. Ez a rész a mozgások meghatározása. Minden program egy előre meghatározott adattáblából számítja ki a gép új koordinátáit. Ez a rendszer lehetetlenné teszi a hirtelen, kiszámíthatatlan mozgásokat. Blackley felismerte, hogy a játékosok mit is kívánnak tenni egy repülés alkalmával. Ők olyan manővereket akarnak végrehajtani, melyek hatására biztosan elvennék a repülőigazolványukat a valós életben. Egyetlen egy adattábla sem lenne képes követni az ilyen felelőtlen, őrült mozdulatokat. A Looking Glass új rendszerével állítólag olyan „folyékony" mozgást kapunk, mellyel eddig még egyetlen egy repülőszimulátor sem büszkélkedhet. Adjuk hozzá az előbbiekhez még az SVGA, renderelt repülőket és az eredeti légifelvételek alapján készült talajt.

A látottak alapján biztos vagyok benne, hogy ilyen élethű látványban csak 2000 méter magasságban lenne részünk. A hangeffekteket sem hanyagolták el a készítők. Kötelességtudó hangmérnökök szálltak be légiakrobaták mellé, hogy rögzítsék azokat a motorhangokat, amiket mi fogunk hallani ugyanazon mozdulatok elvégzésekor. Mikor meguntuk az esztelen repkedést, rendelkezésünkre áll egy légioktató, aki lépésről-lépésre megtanítja a légiakrobatika fortélyait. 25 különböző órán tehetjük próbára a saját és az oktatónk idegrendszerét.

Ezzel a programmal emelhetjük a repülőképességeinket anélkül, hogy kifizetnénk a méregdrága órákat. Teljesen mindegy azonban, hogy milyen jó repülőnek tartod magad. Igencsak meg kell kapaszkodnod mikor az első termál elkapja a gépedet és elkezdesz emelkedni, majd zuhanni. A zavart még jobban fokozzák a rafinált grafikai megoldások, mikor a pilótafülke nézőpontja az éppen érvényes G erő hatására változik. Tegyük fel, hogy egy sima bukfencet akarunk végrehajtani.

Szinte azt érezzük, hogy kiemelkedünk az ülésből, pedig csak az ablaknézet csúszik egy kicsit lefelé. Természetesen a kurzus végén szigorú bírák előtt vizsgáznunk is kell a tanultakból. A játékban öt könnyűgép közül választhatunk. A Bellanca Decathlon, Pitts Special S-2B, Sukhoi SU31 és az Extra

300S légiakrobatikára tervezett motoros gépek. A vitorlázás szerelmesei sem maradnak gép nélkül. A Sailplane Grob 103 vitorlázógép, mely teljes egészében a felszálló meleg légáramlatokra hagyatkozik.

Az összes gép könnyen kezelhető és roppant fürge. Teljesen eltér az irányításuk az eddigi harci szimulátorok vadászgépeitől. Természetesen a külső nézőpontok sem maradhattak ki. Fantaszikus érzés lesz egy SVGA siklót felülnézetből megnézni, úgy hogy közben az arizonai sivatag felett száll.

Természetesen a program folyamatosan számolja és figyeli a gépre ható összes erőt. Teljesen másképp viselkedik a gép a sivatag felett és másképp megy akkor, mikor elsuhanunk egy kiálló hegycsúcs közelében. Ez a folyamatos készenlét csak fokozza a repülés izgalmát. Sokak szerint, ha lennének gépágyúk a repülőkön, akkor a program matematikája még a becsapódó lövedékek által okozott erőhatást is számon tartaná. Ez az aprólékos rendszer teszi élvezetesebbé a Flight Unlimited-et a Microsoft's Flight Sim 5-tel szemben.

A program legnagyobb hátránya a hardware igénye. Sima 486-os géppel rendelkezők jobb ha elfelejtik az egészet. Annak szerintem semmi értelme, hogy mindent leszedünk minimális részletességre, hiszen akkor pont a lényegét veszti el a dolog. Egy Pentium 90 és 16 MB RAM több mint ajánlott. Erősen el kell gondolkozni egy jobb PCI buszos kártyán is.

A közeledő árrobbanás hatására szerintem egyre több ilyen gép fog bekerülni az otthonokba. Jövő ilyenkorra már lehet, hogy megkapunk egy Pentiumot a mostani ár harmadáért is. A probléma csak az, hogy addigra már a 150 Mhz-es gépek lesznek a menők és mindenki olyat szeretne. Az upgrade őrületnek tehát sohasem lesz vége, de talán nem is olyan nagy baj. Mostanra már biztosan meguntuk volna a Spectrumon és C-64-en megjelent játékokat.

Meg kell említeni még egy igen költséges felszerelést is, amit támogat a szimulátor. Igen, ez a Virtual Reality sisak. Az ára még manapság igencsak borsosnak tűnhet, több mint 500 font. A klónok megjelenésével azonban ezek ára is a töredékére fog zuhanni. Arra azonban kíváncsi lennék, hogy kezelem az X-wing billentyűzeteit egy marhanagy sisakkal a fejemen. Ez a sisakdolog azonban veszélyes is lehet. A használatával már teljesen elszakadunk a valós világtól és ennek komoly, káros következményei is lehetnek. Rainbird-del beszélgettünk a minap erről a témáról, és eléggé egyetértettünk. Volt olyan eset, amikor néhány napos DOOM-ozás után kilépve az utcára automatikusan a shotgun-om után nyúltam mikor az első élőlényt megpillantottam, Bird pedig halálos nyugalommal lépett le a zsúfolt úttestre, mondván, legrosszabb esetben visszatölti az állást. Vigyázni kell tehát, hogy ne vigyük túlzásba a hobbinkat.

A Looking Glass másik nagy dobása lesz az idén a Terra Nova:Strike Force Centauri. A játék

egy 3D akció-stratégia, remek sci-fi háttértörténettel. Nehezen hasonlítható egyetlen játékhoz. Leginkább a Magic Carpet és az UFO keverékére emlékeztet. A játékosnak egy csapat zsoldost kell különböző bolygókon sikeresen vezetnie. Közel 30 küldetésben tehetjük próbára a rátermettségünket. Lesznek támadó, védekező, felderítő és mentési jellegű missziók. Nekünk kell kiválasztanunk azt a három csapattagot, akik velünk fognak tartani a csatában. Ettől a választástól függ a siker. A társaink elég önállóak ahhoz, hogy saját maguk tevékenykedjenek a harc alatt. Megszűnik tehát isteni szerepünk, egyszerűen parancsnokok leszünk, akinek nem kell az alárendeltjei szájába rágni, hogy ellenséges tűzben ne ácsorogjanak a nyílt terepen. A korai verzióban az egymás közötti kommunikáció leghatásosabb eszköze egy kis, repülő droid. Ezzel a felderítő szerkezettel átrepülhetünk az ellenfelek feje felett, közelebbről is megvizsgálhatjuk a céltárgyakat, sőt ezen keresztül még utasításokat is adhatunk társainknak.

A távoli tájakat Voxel tájgenerátorral készítik el, de mivel a játékos olyan közel van a földhöz, a közeli részeken texture mapped technikát alkalmaztak. Így kívánták megakadályozni a Comanche-ban látható ház nagyságú pixeleket. A felszerelésünk sokrétűségére sem lehet egy szavunk sem. A hátra szerelhető rakétahajtóműtől kezdve a páncélökölig minden megtalálható arzenálunkban. A program tartalmaz még egy küldetésépítőt is, mellyel a meglévő, négy helyszínen játszódó küldetéseket variálhatjuk.

A négy különböző helyszín közé tartozik egy Földszerű bolygó, egy jégplanéta (Hoth), egy sivatag (Tatooin) és egy sima hold. A tervek szerint a holdon érvényes alacsonyabb gravitáció befolyásolja a játékos mozgását és hatással lesz a lőfegyverek hatótávolságára is. A Terra Nova '95 második felében várható.

Jónéhány ötlet vár még megvalósításra a cégnél. Mihelyt elkészül a pacifista Flight Unlimited, a programozók belevetik magukat egy harci szimulátor fejlesztésébe. Megkezdődött a kutatás, hogy melyik korba tegyék az akciót, vagyis milyen gépek legyenek berepülhetők.

Most, hogy a cég kikerült a nagyok árnyéka alól, igyekszik a legjobb készítők közé tartozni. A produkcióikat látva ez sikerülni is fog nekik.

Mocsy

EXPLORE THE HUMAN BODY

Az egész úgy kezdődik akár egy film: szól a zene és az ének (a Mágikus Iskolabuszról), egyenként megismerkedhetünk a szereplőkkel... Kik lesznek az útitársaink?

Mindenekelőtt Arnold, igaz hogy nem sokáig, az ő szerveit ismerhetjük meg. Dorothy Ann, Wanda, Keesha, Phoebe a lányok és Tim, Carlos és Ralphie a fiúk. Könnyű őket megkülönböztetni, de Ralphie-t még könnyebb, mert pólóján hatalmas R betűt visel. Van két további útitársunk Ms. Frizzle a tanítónőnk és Liz, a ... Tényleg, milyen állat is Liz? És persze a busznak is van neve, ő Wahoo.

Utazásunkat az osztályteremben indíthatjuk, ha a tanári asztalon található sárga buszra kattintunk. Ekkor kitölthetjük a jogosítványunkat (melyet akár ki is nyomtathatunk).

A használható segédeszközök: a visszapillantó tükör – további részletek tudhatók meg arról a szervről, ahol éppen vagyunk. Kiválasztásával egy újabb képernyőt kapunk, ahonnan lehetőség van felfedező útra kiszállni a buszból, vagy meghallgatni, hogy ki milyen jegyzetet készített. Mindig akad lelkes tanuló, aki szeretné elmondani. A visszapillantó-tükör alatt helyezkedik el a helyzetjelző. Ez egy több funkciós berendezés: alapállapotban a szerv nevét jelzi ki, valamilyen mozgó dologra kattintva, azt azonosítja. Jobbra helyezkedik el Arnold irányítására szolgáló

berendezés, lehetőség van különféle mozgásokra rábírni... A jobb szélen az információs lapok találhatók: pontos adatokkal szolgál, ha rákattintunk.

Lent bal oldalon a tudományos megfigyelő berendezés található: saját tapasztalatokat szerezhetünk arról, hogy melyik szerv mire szolgál, hogyan működik stb., pl. a nyelv mely részei milyen ízeket éreznek, mi lesz a cukor sorsa a szervezetben stb. A kormánykerék a következő a sorban, mellette található, egy rejtett ablak mögött, a program szerzőit bemutató piros gomb. Középen a busz átalakítására szolgáló berendezés, ha eddig még nem derült volna ki, ez egy (legalább) négyéltű busz: lehet légcsavarja, lánctalpa, működhet tengeralattjáróként is. Jobb oldalon a kesztyűtartó helyezkedik el, benne a test térképével. Jól megkülönböztethetők a megismert és még ismeretlen szervek. Van még néhány egyéb is a szélvédő körül, pl. a jogosítvány, a ventillátor, az ablakmosó stb. működtetésére szolgáló gombok. Összesen 12 szervet kereshetünk fel a barangolás során: agy, nyelőcső, orr, szív, gyomor, máj, tüdő, vékonybél, száj, vese, vastagbél, bőr.

HOGYAN KÖZLEKEDJÜNK AZ EGYES TESTRÉSZEK KÖZÖTT?

Két lehetőségünk van: ha útjelző táblát látunk az ablakon keresztül, akkor arra kattintva a mutatott szervhez juthatunk. A másik lehetőség, hogy az idegrendszert használjuk. Ehhez egy idegsejtre kell kattintanunk, majd kiválasztani a kívánt úti célt. Ez utóbbi módszer gyorsabb. Ha pillanatnyilag nem látunk sem táblát, sem idegsejtet, akkor forduljunk körbe a kormányra kattintva.

Az oktató célú programokból sem hiányozhat a játék, ebben is van jó néhány. Ezek részben logikaiak, részben ügyességiek – két fokozatban (könnyű – nehéz) játszhatóak...

Végül a személyes véleményem: ez a program eléggé az amerikai gyerekek számára készült (6-10 éves kor között), azonban a megoldásai (pl. az utazás renderelt grafikája) és a program alapötlete figyelemre méltó. Azt sem titkolhatom, hogy az angol nyelvű beszéd megértése sem egyszerű, mert a szereplők kissé eltorzítva beszélnek... (Legalább lenne szöveges módja is, mellyel egyszerűbbé válna a megértés.)

Egyébként a program egy televíziós sorozathoz kapcsolódik, melyet Amerikában vetítenek.

(JOCO)

MICROSOFT

– Teljesen amerikai szemléletű gyerekek részére készül

+ Szellemes ismeretterjesztő program gyerekeknek

WINDOWS 3.1
486/25
4 MB RAM
VGA
5 MB HD
Windows Sound System

74%

SUPERFROG

Ez a játék először Amigára jelent meg. Én akkor nagyon szívtam a fogam, mert már PC-nk volt, és mindenhol dicsérték orrba-szájba, hogy milyen jó. Aztán most megjött, úgyhogy szörnyű boldog voltam. Végre én is játszhatok vele. De aztán valahogy elhagyott a lelkesedésem.

Először is az installálás. A program csak és kizárólag az „A" drive-ról hajlandó installálni, és a programhoz csak kislemezes verziót adtak, úgyhogy akinek a kislemez-drive-ja a „B"-n van, az kénytelen átmásolni a file-okat a winchi-re, be subst-olni és onnan installálni.

A második meg a játék. Én a képek után valahogy többre számítottam, például valami kirobbanó mozgás, laza animáció, vagy valami ilyesmi..., ilyen dolgokat nem igazán találtam. Az egész eléggé egysíkú, de végül is nem lenne olyan rossz, csak hát ha már így beharangozták, akkor illett volna valami plusznak lenni benne. Na mindegy. A játék története kábé annyi, hogy Csodaországban élt a herceg és a menyasszonykája és béke is volt ottan meg harmónia is, de egyszer csak betoppant a velejéig gonosz varázsló, aki ismerte a meséket, de nem tartotta be a fairplay-t, úgyhogy egy nyamvadt kis békává változtatta az addig jóképű, kiedzett idomú királyfit! Ám néhány óra múlva a víz a parthoz sodort egy furcsa kis üveget. Nosza, több se kellett a mi kis varangyunknak! Ki is itta mind egy szálig, és a többit már ti is tudjátok, kedves gyerekek. Itt léptek be a játékba, átvéve a főhős irányítását. Tiétek a felelősség, hogy vagy elbukjatok vagy aztán a végén learassátok a dicsőséget...!

A program betöltésekor két lehetőség van: Start Game vagy Options. Először kezdjük az Options-szel. Itt beállíthatjuk, hány életünk legyen (Lives – 3, 5, vagy 7, az alapbeállítás a 3), a nehézségi szintet (Easy vagy Normal, az alap a Normal), lementhetjük az eredményeinket (Save High Score), vagy pedig ha tudunk egy pályakódot, akkor ide beírhatjuk, és akkor nem kell újra megcsinálni a szintet (Level Codes). Ha már mindent rendre beállítottunk, akár el is kezdhetjük a játékot.

A játékban 6 nagy pálya (Világ) van, ezek további pályákra oszlanak, amiket meg kell csinálni a továbbjutáshoz. A játék lényege, hogy bizonyos mennyiségű pénzt kell összegyűjteni, hogy továbbengedjenek minket a következő pályára (már itt is a mocskos anyagiakra nevelik a gyerekeket...). A hátralevő mennyiséget a képernyő jobb alsó sarkában jelzi ki a gép. A programozók cselesen beletettek a játékba egy időmérőt is, ami arra jó, hogy ha elfogy az idő, akkor a mi kedves kis szupibékánk visszaalakul közönséges varanggyá..., magyarul Game Over! Úgyhogy jobb, ha mindenki igyekszik minél gyorsabban teljesíteni a feladatot. Ám az időhosszt lehet növelni azzal, ha a békánkkal megitatunk egy üveg Lucozade-et (Az első pályákon még sok van ebből, de minél jobban előrehaladunk, annál kevesebb lesz...). Még ezen kívül van a pályán sokhelyütt gyümölcs, amit ha felszedünk, pontot is kapunk érte, és a Super Bonus díjat is növeli, amit minden pálya végén kapunk. Egyébként pontot kapunk ezen kívül a múló időért, a begyűjtött pénzért és gyümölcsért. Ezeket a pontokat a pálya végén vagy becserélhetjük sima pontra, vagy pedig eljátszhatjuk a Bonus Játékon.

A pályán található speciál tárgyak:

Wings (Szárnyak): Minél gyorsabban nyomogatod a gombot, annál magasabbra repülsz, így még több bonushelyet érhetsz el.

Destructo-Spud (Gyilok): Kis zöld pötty, ami elvégzi helyetted a piszkos munkát, el lehet dobni és a földre küldi a légi ellenfeleket. Ha tüzelni akarunk vele, csak tartsuk le a tűzgombot a joystick-on, és közben húzzuk arra a joy-t, amerre lőni akarunk (Alapban mindig ferdén felfelé lő).

Invisibility Pill (Láthatatlansági Pirula): A béka láthatatlan lesz egy rövid időre (Csak a szeme látszik). Ha bármiféle sérülést szenvedünk, megszűnik. A színe piros

Speed Pill (Gyorsasági Pirula): Két fajtája van, a gyorsító (zöld), és a lassító (piros). Mindig oda vannak lehelyezve, ahol szükségesek lehetnek, például ugrálós részeknél biztosan lassító lesz...

Lucozade (Erő-ital): Helyreállítja a szuperenergiát és növeli a pontszámunkat, és a rendelkezésünkre álló időt is növeli.

Restart Pill: Lehetővé teszi, hogy ha életet vesztünk, onnan folytassuk, ahol abbahagytuk. Ebből is egyre kevesebb lesz a későbbi pályákon.

Még van egy pár pályabeli jellegzetesség, mint koronák, ékszerek meg hasonlók, amik megintcsak a pontszámot növelik.

Minden pálya után van egy szuperdíj és utána bizonyos pontszámot vagy eredménynek használunk fel vagy eljátszuk (COLLECT, GAMBLE). Ha az eljátszást választjuk, egy félkarú rablóval kerülünk szembe, amivel meg kell küzdenünk.

Többet nem nagyon lehet elmondani a játékról. Nem is az a hűde kirobbanó, de nem is játszhatatlan, szóval egy átlagosan jó játék, ami nem fogja senkivel megszerettetni ezt a stílust. A zenéje viszont tényleg nagyon jó, egyenesen beteges, meg idióta,ha valakinek mond valamit az a név, hogy Madness, akkor biztos tetszeni fog neki.

Andrej

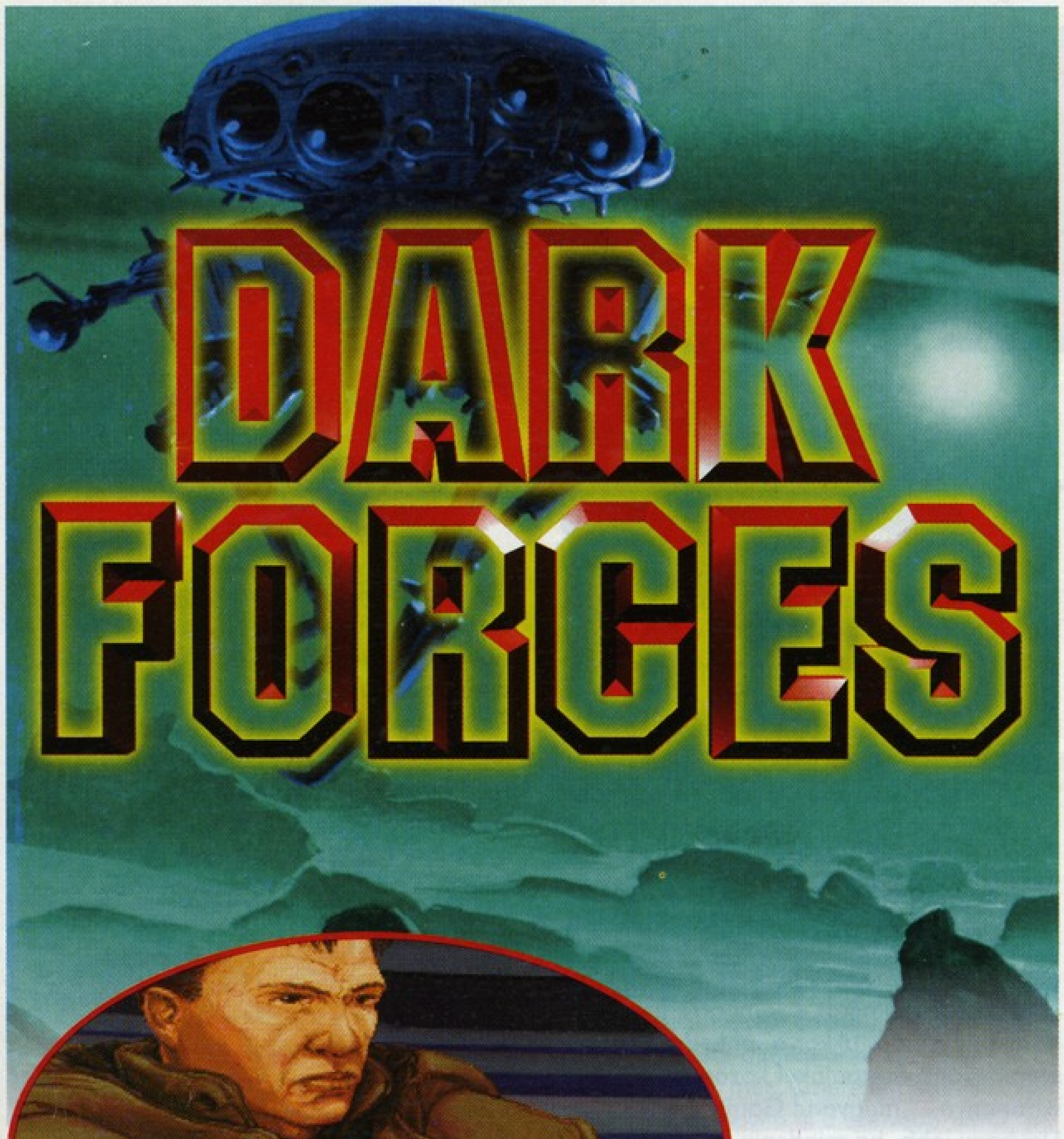
TEAM17

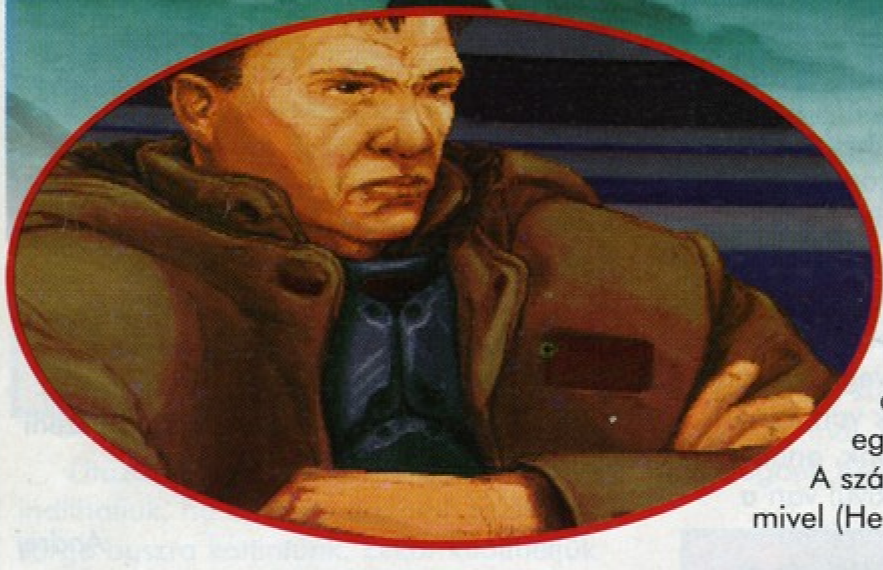
– Túl egyszerű

+ jó zene, szuper hátterek

DOS 3.0
386/25
2 MB RAM
VGA
2 MB HD
SOUNDBLASTER comp.,
GUS

74%





Az egész világon változatlan intenzitással tombol a DOOM-láz, pedig már több mint fél év telt el a második rész megjelenése óta. Ezerszámra készülnek a saját készítésű pályák, mindenki „deathmatch" partikat vív a barátaival, talán nincs is olyan PC tulajdonos, ki ne hallott volna erről a remekműről.

A Doom sikerén felbuzdulva természetesen rengeteg cég kezdett hasonló jellegű játékok fejlesztésébe, a kívánt hatás azonban valahogy mindig elmaradt. Hiába érkezett meg büszkén a ROTT vagy a Heretic, egyik sem tudta túlszárnyalni a Doom sikerét. Amikor az első hírek elkezdtek szivárogni a Dark Forces-ről, az ismerőseim egyik fele (köztük én is) boldogan elvigyorodott, mások azonban csak legyintettek, mondván csak egy újabb Doom-klónról van szó. Szerencsére ez utóbbi csoportnak nem lett igaza. Hű, de mennyire nem!

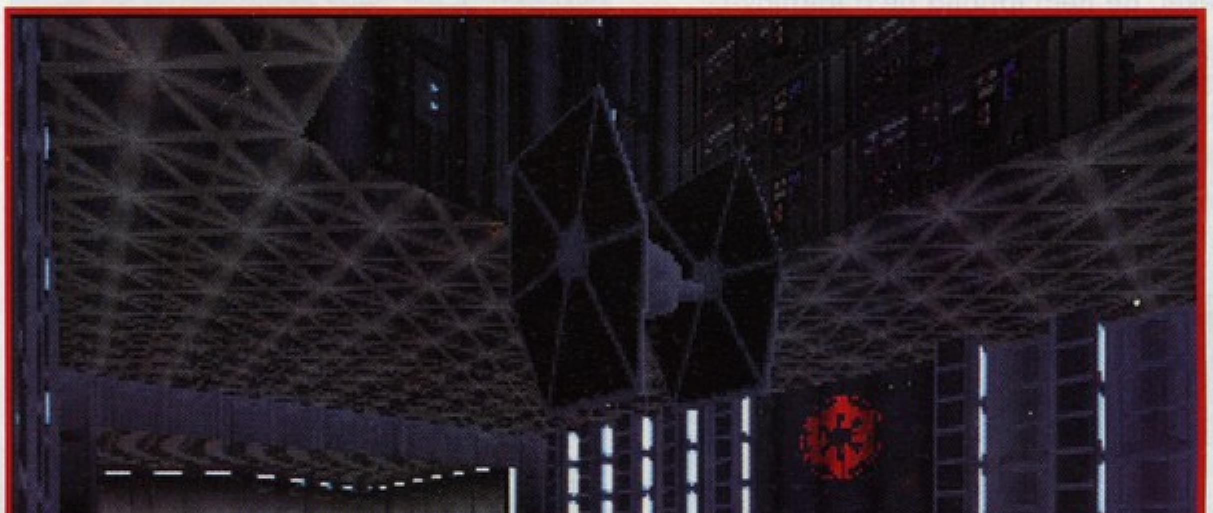
Mindenek előtt szeretném eloszlatni egy alapvető tévhitet, a DF-t ugyanis majdnem egyszerre kezdték el fejleszteni a Doom-mal, így nem lehet azt mondani, hogy az egyik a másik klónja lenne. A DF megjelenése egyébiránt tavaly őszre volt tervezve, de mivel a Doom2 előbb került az utcákra, az alkotók úgy döntöttek csiszolnak még egy picit a programon. A számításuk végül is bevált, mivel (Heretic ide vagy oda) mostanra már mindenki szomjazott valami hasonló kvalitású játékra. De vajon miben is különbözik a Dark Forces a Doom-tól?

Nos, elöljáróban annyit mondanék, hogy a DF egy totálisan más játék, mint a Doom. Ez így most minden bizonnyal elég furcsán hangzik, mivel az alapkoncepció mindkettőben hasonló (rohanunk, oldalazunk és írtjuk a gonoszokat), de valahogy mégsem lehet olyan párhuzamot húzni közöttük mint mondjuk a Doom és a Rise of the Triads között. Talán akkor lehet majd igazán megérteni, hogy pontosan mire is gondolok, ha valaki már végigküzdötte magát a DF első 5 pályáján. Egész biztosan más reakciókat fog kiváltani ez az 5 pálya, mint amilyeneket a Doom első 5 pályája váltott ki anno (ezt most nem negatív értelemben értem).

A legfontosabb különbség a két játék között talán abban rejlik, hogy a DF egy előre megalkotott, mindenki által jól ismert világban játszódik, és ráadásul ez a világ a Star Wars univerzum. A legtöbb embernél már magában ez a tény elegendő lenne az üdvösséghez, de ez a program még a Lucas Arts-tól megszokott minőséggel is párosul. A zene, az animok, a hanghatások és a grafika mind-mind hozzájárulnak a tökéletes hangulathoz, és szerintem ez az, ami igazán kiemeli a DF-et a többi hasonló játék közül.

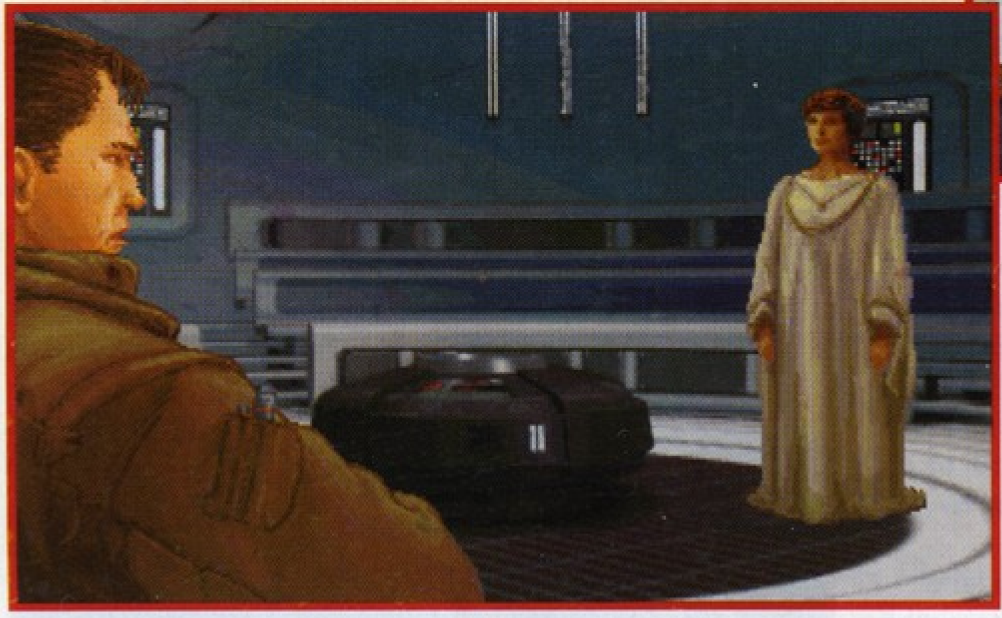
A játék története közvetlenül a yavini csata után kezdődik, ahol a lázadóknak mindenki nagy meglepetésére sikerült megsemmisítenie az első Halálcsillagot. Darth Vader túlélte az ütközetet, és mint az egyik legfőbb hadúr, utasította tudósait, hogy fejlesszenek ki még hatékonyabb fegyvereket a Birodalomnak. Az egyik ekkoriban készült tervezet eredményeként hamarosan megépítették a „Dark Trooper" fedőnevű gyilkológépek első prototípusait, melyeket egy lázadó bolygón sikeresen ki is próbáltak. Az eredmény minden várakozást felülmúlt...

Ezek a repülő, páncélozott, iszonyúan felfegyverzett robotok pár perc alatt képesek voltak városokat a föld színével egyenlővé tenni, elpusztítani őket viszont csak speciális fegyverekkel lehetett. A lázadóknak fogalma sem volt az új szuperfegyver létezéséről, csak azt tudták, hogy a Birodalom valami új rombolóeszközt fejlesztett ki. Ekkor jött be a képbe hősünk, ki a tévhitekkel ellentétben nem Luke Skywalker, sőt, még csak nem is Han Solo, hanem egy mezei, de remekül kiképzett zsoldoskatona.



Megbízható ember hírében állott, szolgálatait többször igénybe vették már a lázadók, így most is rá esett a választás. Mon Mothma személyesen kérte fel az akcióra, azaz hogy derítse fel az új fegyver mibenlétét és amennyiben lehetséges, pusztítsa is el.

A történetnek tehát adott a fővonala, s habár néha kicsit mellékvágányokra terelődünk, a fő cél mindig ott lebeg a



szemünk előttünk. A fejlesztők eredetileg azt ígérték, hogy a játékban minden egyes küldetés után animáció lesz, de a végleges verzióban csak kb. minden harmadik bevetés után mozizhatunk. Az animációk minősége egyébként se nem jobb, se nem rosszabb, mint a Tie Fighter-nél vagy az X-Wing-nél látott animok minősége, szerencsére azonban a Lucas Arts fejlesztői megtartották azon jószokásukat, hogy csak rajzolt képeket használnak a játékaikban.

Örömmel jelenthetem tehát, hogy egyetlen ray-trace-elt kép sincs a programban, legfeljebb néhány elrepülő űrhajó. Természetesen minden szereplő beszél a játékban, külön érdemes megemlíteni, hogy Darth Vader az eredeti hangján szólal meg. Apró negatívum, hogy a szöveget nem sikerült kiíratni a képernyőre, egyedül a hutt Jabba által mondottakat lehetett elolvasni, de azt is csak azért, mert a főcsempész mondókáját szinkronizálni kellett...

A zene természetesen félelmetesen jó, különösen Rolandon. Sokan mondják, hogy a Sound Blaster nem is hangkártya, olyan gyenge a minősége, de szerintem a DF iszonyatosan jól szól azon is (kvázi csak tudni kell rá zenét írni!). A különböző küldetések alatt más dallamok szólnak, de természetesen az alapmotívumok mindenütt megtalálhatók. Minél jobban közelítünk a végkifejlethez, annál inkább az eredeti zene szól. Apropó végkifejlet.

Az egyik legnagyobb negatívum a játékban, hogy mindössze 14 pályát tartalmaz a program. Igaz, majdnem minden pálya jóval nagyobb a Doom pályáinál (meg összetettebb is), de azért ez mégis elég kevés egy ilyen játéknál. Én személy szerint üzleti húzást látok a dologban, mivel valószínűleg fél éven belül meg fog jelenni az első küldeteslemez.

Azért nem kell aggódni, HARD fokozaton ez a 14 pálya is tovább fog tartani fél óránál. Ha már a nehézségi szintnél tartunk, Mocsyval megegyeztünk abban, hogy habár mi nagyon utáljuk az ilyesmit, egy ilyen jellegű játékban erre is szükség van. Arra viszont semmi szükség sincs, hogy a programot beépített chicken-móddal lássák el a programozók, s jelen esetben sajnos ez történt.

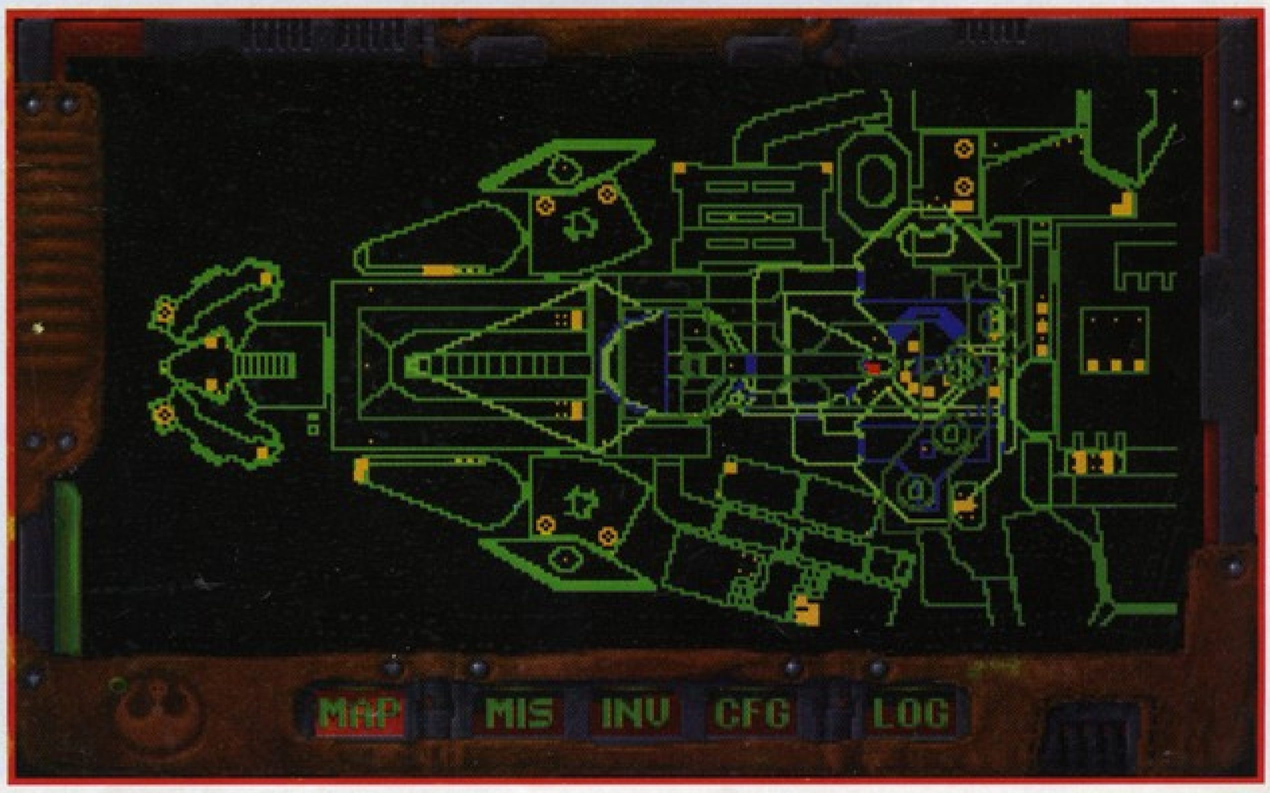
Az „Options" menüben bármikor bekapcsolhatjuk a „Super Shield"-et, és ekkor a kikapcsolásig sebezhetetlenek leszünk mindenféle retorzió nélkül. Bravó! Ha már a negatívumoknál tartunk, akkor érdemes megjegyezni, hogy a DF nem támogatja az egymás elleni játékot (hálózat, soros kábel stb.). Megoszlanak a vélemények, hogy ez mennyire rossz, vagy mennyire jó, szerintem abszolút nem hiányzik a programból ez a lehetőség. Aki a haverját akarja írtani és nem a rohamosztagosokat, annak ott a Doom. Ez annál is inkább igaz, mivel a DF-ban a fegyverek elég rendesen szórnak, így helyenként nem az ügyesség, hanem a szerencse dominálna.

Grafikailag maximálisan elégedettek lehetünk, pályánként kb. 20-25 különböző falkészletet építettek a programba, de persze olyan is akadt, ahol többet. A fejlesztők nagyon nagy hangsúlyt fektettek a részletekre, így akár „Le a Birodalommal" feliratú plakátokkal, székekkel, asztalokkal és mindenféle egyedi doloqgal is találkozhatunk.

A Dark Forces-ban nem a szögletes az uralkodó forma (kivéve persze a sziklás vidékeket), így elég gyakoriak a gömbölyű felületek. A pályák sokkal ötletesebbek a Doom pályáinál, helyenként még gondolkodni is kell néhány ajtó kinyitásán (tudom tudom a Doomban is kellett...).

Természetesen nem maradhatott ki a szervizcsatorna, a liftakna és a szemétprés sem, sőt még Jabba Kell sárkányaival is meg kell küzdenünk (puszta kézzel!). A lézersugarak bizonyos felületekről visszapattannak, és ezzel félelmetesen élethűvé válik a lövöldözés. A börtönblokk pedig pont olyan, mint a Csillagok Háborújában...

Az irányítás kezdetben kicsit zavart, de csak azért, mert nagyon hozzá voltam szokva a Doom kezeléséhez. Az egyetlen eltérés pusztán annyi, hogy míg a Doomnál a futáshoz menet közben bármikor lenyomhatom a Shift-et, itt előbb kell lenyomni a Shift-et, és csak utána az irányt. Az elején zavaró, de könnyen meg lehet szokni. Ugyancsak problémáim voltak a le- meg felnézéssel, de ez is csak átmeneti gondokat okozott. Az igazi újítás az ugrás, mivel így már tényleg 3D-ben mozoghatunk. Be lehet mászni mindenféle lyukba, és fel lehet mászni eddig elérhetetlennek hitt helyekre.



A fegyver egyébként elég furcsán áll a kezünkben, így minden bizonnyal a célzással is lesznek problémáink. Alapállapotban a képernyő közepe felé lő, ha célpont is van előttünk, akkor bizonyos határok között megpróbál célratartani.

Nos nézzük, hogy mire is kell figyelnünk menet közben. A képernyő jobb és bal alsó sarkában két apró műszer látható az összes fontos információval. Balról jobbra haladva először a pajzsunk energiáját (max. 200), egészségünket (max. 100), meglévő életeink számát és végül az éppen aktuális fegyver lőszermennyiségét olvashatjuk le a kijelzőkről. A bal alsó sarokban lévő műszeren megjelenő zöld és piros csíkok tulajdonképpen csak pajzsunk energiaszintjét és életerőnket hivatottak vizualizálni, de lényegében nincs túl nagy jelentőségük.

A másik sarokban azonban a zöld pöttyök a lámpánk telepeinek energiaszintjét jelzik, így ide érdemes néha lepislantani. A pöttyök és a lőszermennyiség között meg fog jelenni még egy szám ha Assault Cannon-ra váltunk (kb. a 11. küldetéstől van ilyenünk), mivel ez jelzi rakétáink számát.

A térképet menet közben is a képernyőre vetíthetjük a „TAB" gombbal, de ha valakinek esetleg nem tetszene ez a megoldás, úgy még mindig ott van az F1 gomb által megjeleníthető másik menü. Ebben aztán kedvünkre kiválaszthatjuk, hogy a térképre vagyunk kíváncsiak vagy felszerelési tárgyainkra, esetleg a küldetésünk pontos paramétereire.

A FEGYVEREKRŐL

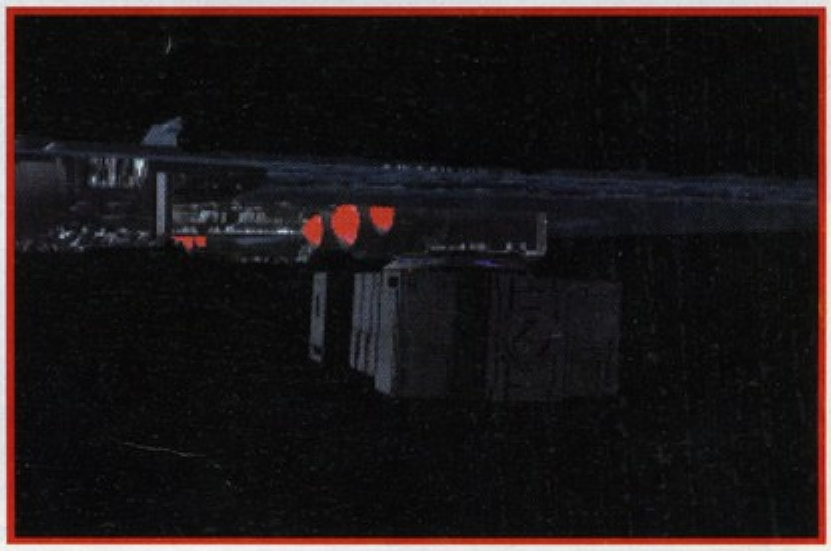
Ököl – Nem szorul különösebb bemutatásra, értelem szerűen akkor használatos, ha már minden fegyverünkben kiürült a tár. Nem árt, ha mindenki már a könnyebb pályákon megtanulja a használatát, mert bizony a későbbiekben igencsak szükségünk lesz rá...

Modified Bryar Pistol – Ez a fegyver a kezdeti alapfelszerelésünk, és habár elég hamar komolyabb „eszközökhöz" is hozzá lehet jutni, továbbra is fontos tagja marad fegyvertárunknak. Kiválóan alkalmas távoli célpontok kiiktatására, mivel sokkal kevésbé hord félre, mint a rohamosztagosok puskája. A tapasztalatok szerint a kilőtt sugár is erősebb, így egy rohamosztagost kb. 2 lövéssel le lehet teríteni (persze ez függ a távolságtól is). Az egyetlen hátulütője, hogy elég lassú, így közelharcban nem ajánlott a használata. Másrészről ez a tulajdonsága hasznos is lehet, mivel szűkös lőszerkészleteinket ezzel a fegyverrel tudjuk a leginkább kihasználni. Másodlagos funkciója nagyobb erejű sugár. Max.: 500 egységnyi lőszer.

Stormtrooper Rifle – A Birodalmi rohamosztagosok alapfelszereléseként ismert puska talán a legszélesebb körben használatos fegyver a játékban. Sugarai gyengébbek mint a Bryar pisztoly sugarai, viszont ezt a negatívumot megfelelően kompenzálja a gyorsasága. Hátránya, hogy a célpont távolságával egyenes arányban nő a sugarak szórása is, ezért alapvetően közelharcra ajánlott. Nagyon hamar képes lemeríteni a tárakat, így kevés rendelkezésre álló lőszer esetén fokozott figyelmet igényel a használata. Másodlagos funkciója nagyobb erejű sugár. Max.: 500 egységnyi lőszer.

Thermal Detonator – A kézigránát megfelelője. A legtöbb szituációban hatékonyan alkalmazható, de természetesen önveszélyes is egyben. A legtöbb faj nem él túl egy közvetlen találatot, közvetett találatból azonban többnyire 2-3 (ha nem több) is szükséges a sikerhez. Alapállapotban a becsapódás pillanatában robban, másodlagos funkcióként az eldobástól számított 3 másodpercen belül aktiválódik. A dobás ívét a lövés gomb lenyomva tartásának idejével határozhatjuk meg. Max.: 50 darab gránát.

Imperial Repeater Rifle – Az első komolyabb fegyver, hátránya, hogy bizonyos pályákon elég nehéz hozzá lőszert találni (igaz más pályákon viszont dugival van). Leginkább egy golyószóróra emlékeztet, óriási előnye, hogy nem nagyon van szórása még nagyobb távolságoknál sem. Szintén elég



lőszerpazarló, de jóval hatékonyabb a rohamosztagosok puskájánál. Másodlagos funkcióként három csőből ontja egyszerre az áldást. Max.: 500 egységnyi lőszer.

Jeron Fusion Cutter – Öt csövű puska kellemes, de nem túl nagy tűzerővel. A célzást nagymértékben megnehezíti, hogy a lövések ciklusosan mindig másik csőből érkeznek. Az egyetlen pozitívum a másodlagos funkciója, ekkor ugyanis mind az öt csőből egyszerre lehet tüzelni. Max.: 500 egységnyi lőszer.

I.M. Mine – Szabvány kétfunkciós tányérakna. Alapértelmezésben a lerakást követő 3-5 másodpercen belül robban, a másodlagos funkcióval lerakott akna azonban csak mozgásra aktiválódik. Max.: 50 darab akna.

Packered Mortar Gun – Rakétavető nagy tűzerővel. Hátránya a viszonylag kis lőtávolság és a kevés hozzá található

speciális munició. Másodlagos funkciója nincs. Max.: 50 egységnyi lőszer.

Stonker Concussion Rifle – A fejvadászok kedvelt fegyvere, talán az egyik leghatékonyabb pusztítóeszköz a játékban. Használata nagy gyakorlatot igényel, mivel rendkívül önveszélyes. Képes egy lövéssel 8-10 rohamosztagost elpusztítani, hátránya viszont, hogy meglehetősen lassú. Másodlagos funkciója nincs. Max.: 500 egységnyi lőszer.

Assault Cannon – A Dark Trooperek által használt „ágyú". Minden kétséget kizáróan a legerősebb fegyver a játékban, lőszer azonban csak nagyon kis mennyiségben áll rendelkezésre hozzá. Max.: 500 egységnyi lőszer. Másodlagos funkciója a rakétakilövés (max. 20 db), ez azonban igen nehezen irányítható, így csak nagy gyakorlattal alkalmazható.

FELSZERELÉSI TÁRGYAK

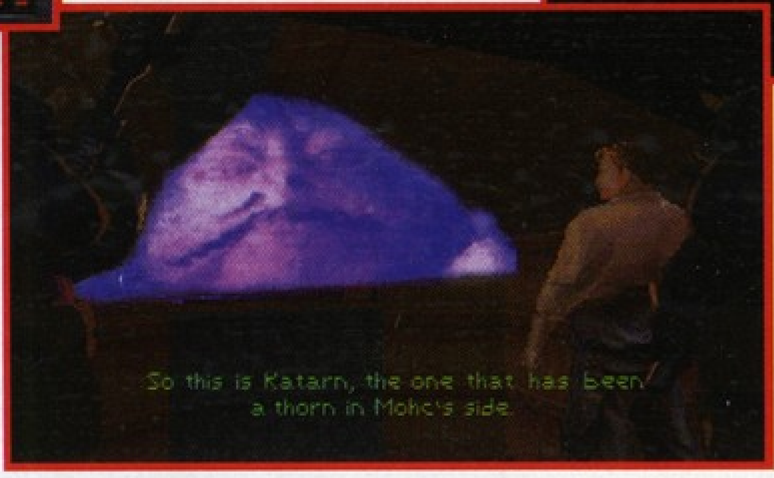
A kulcsok és kódkártyák használata elég egyértelmű, így ezt most átugorjuk. Az egyéb fellelhető felszerelési tárgyak közé tartozik az infravörös szemüveg (F2-vel aktiválható), a gázálarc (F6-tal aktiválható) és a hágóvassal ellátott bakancs. Alapfelszerelésünk tartozéka még egy fejünkre szerelt lámpa is (F5-tel aktiválható). Ez és az infravörös szemüveg természetesen csak akkor működik, ha elegendő energiánk van.

TIPP

– Minden pályán el van rejtve egy (két) plusz élet, így érdemes keresgélni.

– Az aknák mindenütt komoly problémát jelenthetnek, legegyszerűbb, ha biztonságos távolságból nekikdobunk egy gránátot.

– A Stouker-rel lövöldöző fejvadászok ellen a leghatékonyabb fegyver a Repeater Rifle, mivel nem hord félre, és a sorozatos becsapódások meg fogják akadályozni, hogy akár csak egyszer is ránklőjön.



– A Stouker Rifle tényleg a leghatékonyabb fegyver, mindössze arra figyeljünk, hogy messze álljunk a faltól amikor tüzelünk, ellenkező esetben minket is el fog találni.

– Ha magasabban vagyunk mint ellenfeleink, ne sajnáljuk a gránátokat, abból mindig lesz bőven.

– Ha egy pályán nem veszítünk életet, és az extra életet is megtaláljuk, akkor a következő pályán már négy élettel fogunk indulni. Ilyenformán lehetséges az életek halmozása is.

– A Dark Trooper ellen egyformán hatékony a Mortar Gun és az Assault Cannon. Az előbbi önveszélyes, az utóbbihoz viszont kevés a lőszer.

– A kis földön rohangáló droidokban vannak az elemek, melyek sisaklámpánk működéséhez szükségesek.

– A repedések mentén be lehet robbantani a falakat.

– Érdemes már az elején gyakorolni az ökölharcot.

– A repedések mentén be lehet robbantani a falat.

Végezetül szeretnék néhány technikai adattal szolgálni a játékról. Csak CD verzió készült belőle, mivel valamivel több, mint 70MB hosszúságú a program. A winchesterre felrak még további 10MB-ot, így az egész kb. 80MB. A híresztelésekkel ellentétben nincs a CD-n audiotrack, de igazán nem is hiányzik róla.

Elérkeztünk a kínos részhez, azaz a sebességhez. Szerencsére Lucas Arts-ék még nem szálltak el nagyon, így DX33 Mhz-es gépen kisebb képernyőn már jól fut a játék. Természetesen az ajánlott konfig a „minél gyorsabb", de DX2 66Mhz-en szerintem ugyanúgy futott, mint DX4 100-on. Tehát ez még a játszható programok közé tartozik.

Ha valaki megkérdezné tőlem, hogy a Doom, vagy a DF a jobb játék, igencsak gondban lennék a válasszal. Ha azt mondanám, hogy a Doom jobb, akkor hazudnék. De ugyanez igaz visszafelé is, azaz a DF sem jobb, mint a Doom. Szerintem a maga kategóriájában mindkettő király. Nehéz lenne választani közülük, de ha mégis kéne, akkor én azt hiszem mégis a Dark Forces mellett voksolnék!

Del

LUCASARTS

+ Zene, grafika, hangulat, egyszóval minden.

– Kevés pálya...

MS DOS 5.0
486
4 MB RAM
VGA
80 MB HD
SOUND BLASTER comp.,
ROLAND, GUS

96%

ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD^{32} + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft

Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	11600 Ft
486SLC-33MHz 64 kB c. (ETEQ,IBM OEM)	10240 Ft
486DX-XMHz 256kB c. 3V. GREEN 3.3-5V	11600 Ft
586 60-66MHz, 512kB c. OPTI.,3PCI,2VL	22400 Ft
586 90-100MHz 512 c. OP.,AMI,4PCI,2VL	31992 Ft

Processzorok

486DX2-66 MHz proc IBM-Cyrix 3V	14992 Ft
INTEL	22992 Ft
486DX2-80 MHz processzor Cyrix 4V	19992 Ft
486DX4-100 MHz processzor INTEL 3V	35200 Ft
586 Pentium 66/75 MHz	38400,43192 Ft
586 Pentium 90/100 MHz	92800,105600 Ft

Monitorok

14" mono VGA (800×600)	11760 Ft
14" PGA color SVGA (1024×768,0.28,LR)	26992 Ft
14" Daewoo color VGA (640×480,0.39)	22880 Ft
14" Daewoo color SVGA (NI,LR)	33120 Ft
15" Daewoo color SVGA (LR,NI,Digital)	45200 Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1560 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB.	2880 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3300 Ft
Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4792 Ft
Trident 8900D VGA	3160 Ft
S3 805 VGA 1 MB, VESA	10992 Ft
Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	18880 Ft

RAMok, winchesterek

414256 - 128kB RAM	720 Ft
814260 - 512kB RAM	4360 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1600/4500/15120 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	18992 Ft
8 MB SIMM 70 ns 36 bit	37360 Ft
16 MB SIMM 70 ns 36 bit	58880 Ft
270/ 420/ 520 MB hard disk	19520,22560,25992 Ft
730 MB hard disk	34320 Ft
1000 MB hard disk AT-BUS	45200 Ft
2200 MB hard disk SCSI	148000 Ft

Hangkártyák:

SB 16/ SB 16 Multi CD OEM	13360,12992 Ft
SB 16 MC/ SB 32 AVE	23992,28400 Ft
Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	16400,26400 Ft
WD Paradise Expert 16DSP (MultiCD,WT,GM)	16720 Ft
Hangfalak	2448-7840 Ft

Egyéb termékek:

Processzor ventillátor/Cooler	800-1184 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	11992 Ft
Egerek	992-6992 Ft

FAX-Modem kártyák

Discovery Fax/modem 14400 belső+sw	19360 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos bill.		14" VGA mono, 256 kB			14" color SVGA LR, 512 kB VGA			
		270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz	2Mb RAM	63.132	64.540	67.740	79.856	81.264	84.464	95.184
A386DX-40 MHz	4Mb RAM	76.572	77.980	81.180	93.296	94.704	97.904	108.624
T486SLC-40 MHz	2Mb RAM	68.932	70.340	73.540	85.656	87.064	90.264	100.984
CI486DX2-66 MHz	4Mb RAM	91.084	92.492	95.692	107.808	109.216	112.416	123.136
C486DX2-80 MHz	4Mb RAM	96.644	98.052	101.252	113.368	114.776	117.976	128.696
I486DX4-100 MHz	4Mb RAM	112.844	114.252	117.452	129.568	130.976	134.176	144.896
Pentium 66 MHz	8Mb RAM	145.756	147.164	150.364	162.480	163.888	167.088	177.808
Pentium 100 MHz	8Mb RAM	223.716	225.124	228.324	240.440	241.848	245.048	255.768

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Toshiba/TEAC 4× sebességű CD-ROM, AT-BUS
29.992 Ft

Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Több mint 50 CD^{32} program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

Ajándék oldal

Úgy gondoltuk, hogy nem csak játékokkal, nyerési lehetőségekkel kellene meglepni titeket, hanem ajándékokkal is, melyeket ha szükségetek van rá, akkor felhasználhattok.
Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket **május 10-ig** a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
Reméljük tetszeni fog új próbálkozásunk és ezentúl még hasznosabb lehet számotokra a PC GURU.

CORDINES Computer

1137 Budapest,
Szent István park 2.
Tel./Fax: 140-1443

500,- Ft

– Panasonic, Sony CD-ROM meghajtók,
– Gravis UltraSound,
– SB16 és kompatibilis hangkártyák vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

G PIXEL

1055 Budapest,
Balassi B. u. 9-11.
Tel.: 269-0624
Fax: 153-0624

– Gravis Ultra Sound OEM: 13.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ÉSZKÉP

1065 Budapest,
Lázár utca 10.
Tel./Fax: 131-3502
131-3503
131-3504

5%

– Az Észkép által forgalmazott Turtle Beach termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

WIN Computer

1067 Budapest,
Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax: 117-2834

10%

– Az AZTECH FX-20 aktív hangfal árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

SZűcs SoftWare

1085 Budapest,
Rökk Szilárd u. 8. I. 3.
Tel./Fax: 114-3890

– PC Player német CD-ROM-os játékújság: 200 Ft kedv.
– Power Play német CD-ROM-os játékújság: 100 Ft kedv.

Egy újság vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

250 Ft

– Tagsági vagy CD vásárlásnál.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

aPLUS

1428 Budapest,
Horánszky u. 26. I.
Tel./Fax: 138-4144

10%

– A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Április 15-ig minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

5%

– Minden általunk forgalmazott számítástechnikai termék végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC GURU

???

Lapozz a túloldalra és megtudod!

GREMLIN JÁTÉKSZELVÉNY

GREMLIN COMPETITION

A Gremlin cég is egyre több PC-s programot hoz ki, holott ez régebben nem volt jellemző rá. Most egy kis compo következik a Gremlin jóvoltából, melyen Slipstream 5000 demo CD-t lehet nyerni.
A teljes játék egyébként nemsokára megjelenik.

A kérdés a következő:

Melyik PC-s Gremlin játékról írtunk utoljára a PC GURU hasábjain?

GURU - GREMLIN COMPETITION
1399 Budapest, Pf. 701/765

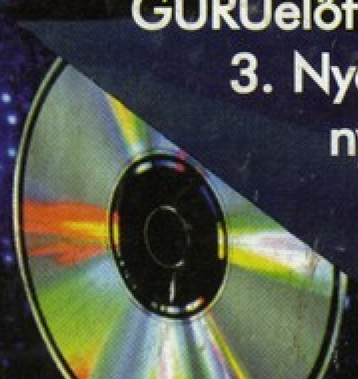
A helyes megfejtők között 15 db SLIPSTREAM 5000 demo CD-t sorsolunk ki!

Köszönjük, hogy velünk játszottatok, várjuk megfejtéseiteket!

Játékunk a második részéhez érkezett. Ne felejtsétek el, még 2 kis részlet hiányzik a a teljes képhez (akik most kapcsolódnak be a játékba, azok az előző számban találhatják meg az első képrészletet).

Nos, aki beküldi hozzánk a négy kivágott kis részletet, annak lehetősége van rá, hogy a következők közül válasszon egy nyereményt:

1. 25% egyszeri kedvezmény bármely régebbi GURU, PC GURU vagy JOYPAD számokra
2. 15% egyszeri kedvezmény egy fél éves vagy éves PC GURU vagy GURUelőfizetésre
3. Nyereménysorsolás, mely segítségével 5 fő ingyen jön táborozni velünk a nyáron
4. Nyereménysorsolás, melyen CD GURU-t nyerhetsz (a 95/3-as számot)
5. 25 db remek GURU póló egyike lehet a tied



A negyedik kép mellé fogunk közölni egy levlapot is, melyen kulturáltan be tudjátok majd küldeni a kis képrészleteket, valamint be tudjátok jelölni, hogy mit is szeretnétek kapni szorgalmatokért.

Már kapható! Rendeld meg Te is!

Íme egy kis ízelítő a CD és az újság tartalmából:

CD GURU

A legyőzhetetlen harcos: Mortal Kombat II
Virtuális valóság: Cyberia
A játékok királya: Wing Commander III
Kalandozások a korongvilágban: Discworld
Emberek és orkok: Warcraft
Kalandozás: Amazon Queen
A szimulátorok szimulátora: US Navy Fighters
Doom klónok: Heretic, Descent, Rise of the Triad
A stratégák kedvence: Panzer General
És végül: Retribution
És még: Doom I-II pályák, editorok,
20-30 MByte kíváló shareware,
fantasztikus MOD file-ok, AVI file-ok,
rengteg cikk, képek, beszámolók

egyszóval minden amire egy
PC-snek szüksége lehet!

Várjuk megrendelésedet, vagy előfizetésedet:
GURU 1399, Budapest Pf. 701/765

Microsoft Compo

Itt a tavasz a Microsoft-nál is. Ez alkalomból ismét egy kérdést teszünk fel, melyre a helyes választ beküldők között meglepetés ajándékokat sorsolunk ki (egérpad, poló, matrica, stb.).

Kérdésünk:
A PC GURU egyik régebbi számának mellékletében egy kiadványszerkesztő programot mutattunk be. Mi ennek a Microsoft terméknek a neve?

A válaszokat 1995. május 5-ig várjuk a PC GURU címére.
PC GURU Budapest,
1399 Pf. 701/765.

Íme egy nyúlfarknyi toplista, mely a szerkesztőség véleményét tükrözi a jelen pillanatban:

PC TOP 10

1. UFO II
2. Wing Commander III
3. Dark Forces
4. Psycho Pinball
5. Warcraft
6. Descent
7. Discworld
8. Theme Park
9. Guilty
10. Hell

Panasonic
Business Systems

IFABO BUDAPEST 1995

1995. május 9–13.
A pav. 213 stand

Panasonic

KX-P1150

9 tűs mátrixnyomtató

Ajánlott végfelhasználói ára:
23.512 Ft + áfa

- ***magyar karakterkészletek***
- ***keskeny kocsis kivitel***
- ***3,5" SETUP lemez***
- ***240x216 dpi felbontás***

FORDULJON HIVATALOS DEALEREINKHEZ VAGY KÖZVETLENÜL KÉPVISELETÜNKHÖZ:

INTEC Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.
Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255
Fax: 129-6058

BUDAPEST	
Axico	268-0330
DCL	156-2991
Garai	122-1688
Módusz	269-9022
Mikropo	153-0111
MixiM	217-8762
N-SYS	173-1414
Tamex	251-1160
TZ Team	271-4444

VIDÉK		
Albacomp	Székesfehérvár	(22) 315-414
CEO	Szombathely	(94) 330-900
Comtech	Keszthely	(83) 314-337
HC-Byte	Nagykanizsa	(93) 314-333
HC-Fair	Kecskemét	(76) 482-186
HC-Linear	Pécs	(72) 336-130
Holo-Comp	Szolnok	(56) 425-242
Irodagép	Kaposvár	(82) 420-137
Materiálteszt	Debrecen	(52) 430-467
Mechanic	Sopron	(99) 312-831
Megamicro	Székesfehérvár	(22) 327-058
Mod	Győr	(96) 317-967
Professzionál-Miskolc	Miskolc	(46) 411-476
Queen-Computer	Debrecen	(52) 414-504
Számprog	Békéscsaba	(66) 325-824
Zalaszám	Zalaegerszeg	(92) 321-947

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

Panasonic
Business Systems